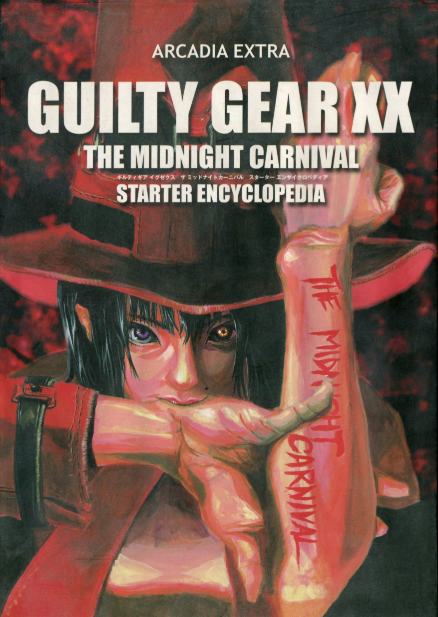
ARCADIA EXTRA

GUILTY GEAR XX

THE MIDNIGHT CARNIVAL

ギルティギア イグゼクス　ザ ミッドナイトカーニバル　スターター エンサイクロペディア

STARTER ENCYCLOPEDIA





ISBN4-7577-1278-2
C0076 ¥1680E
9784757712782
1920076016806
エンターブレイン
定価 本体1680円 +税

GUILTY GEAR XX

THE MIDNIGHT CARNIVAL

STARTER ENCYCLOPEDIA

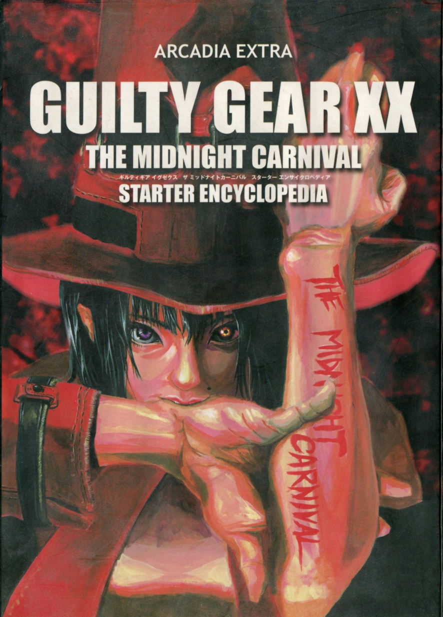
EXTRA

カーニバル

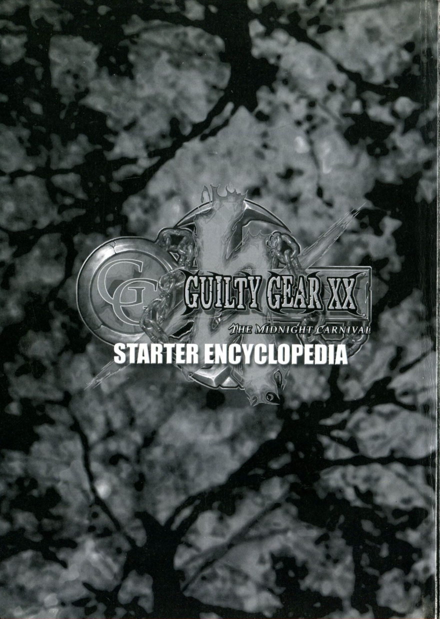
ARCADIA EXTRA
ギルティギア イグゼクス
ザ ミッドナイト
スターター エンサイクロペディア

ARCADIA EXTRA

GUILTY GEAR XX
THE MIDNIGHT CARNIVAL
ギルティギア イグゼクス ザ ミッドナイトカーニバル スターター エンサイクロペディア
STARTER ENCYCLOPEDIA







GUILTY GEAR XX

THE MIDNIGHT CARNIVAL

STARTER ENCYCLOPEDIA

EXTRA

カーニバル

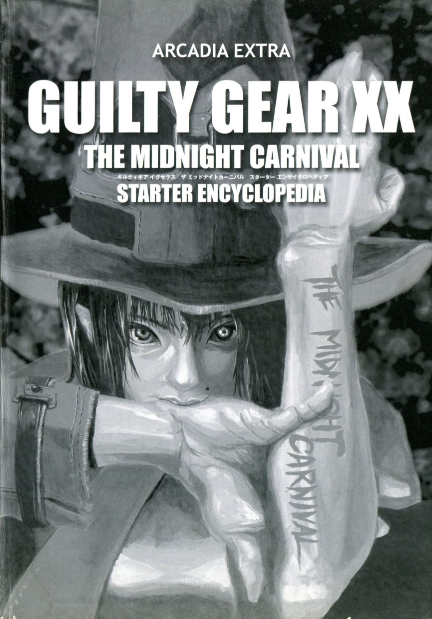
ARCADIA EXTRA

GUILTY GEAR XX

THE MIDNIGHT CARNIVAL

ギルティギア イグゼクス ザ ミッドナイトカーニバル スターター エンサイクロペディア

STARTER ENCYCLOPEDIA

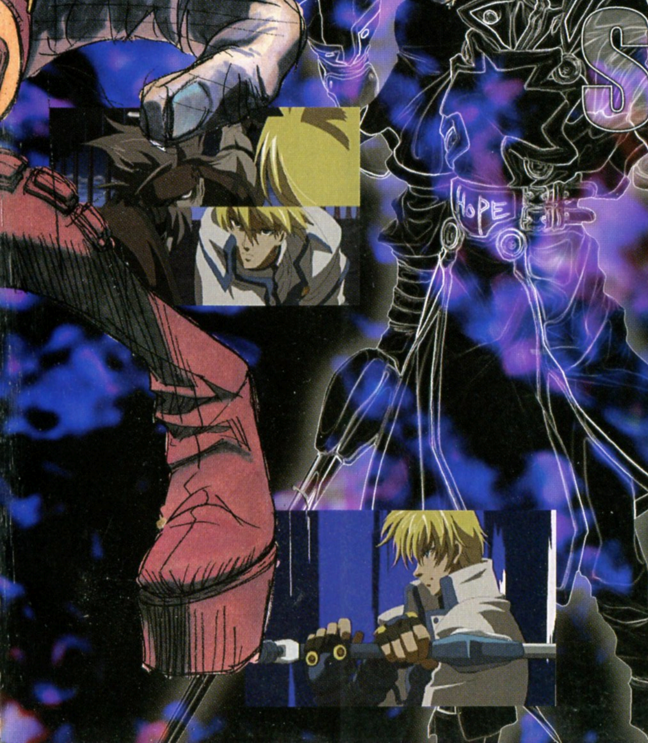


ARCADIA EXTRA ギルティギア イグゼクス ザ ミッドナイト スターター エンサイクロペディア


I-NO
SLAYER
ZAPPA
BRIDGET



STORY



時は22世紀。人の手によって生み出された禁断の生物兵器「GEAR」と人類との戦いは、2180年武闘大会に現われた最強のGEAR「ジャスティス」の死亡により終わりを告げた。世界に平和が訪れたと誰もが思ったが、それから1年後、ジャスティスと同様に自分の意思を持つ謎のGEAR「ディズィー」の存在が確認される。ソルは“悪魔の住む地”の戦いでディズィーを倒すものの、なぜか彼女にとどめを刺すことなくその地を立ち去るのだった。ディズィーはジョニーに保護され、ジェリーフィッシュ快賊団に入団、結局謎のGEARは紗夢が倒したとされ、5000000ワールド＄という破格の賞金をめぐる一連の騒動は、その幕を閉じる。

それから数週間後。ディズィーが倒されたことを知らない賞金稼ぎのブリジットを始め、アサシン組織の創始者スレイヤーが、悪霊に憑かれた男ザッパが、それぞれの想いを胸にこの地を訪れた。その中には死と破壊を運ぶ赤い楽師・イノの姿も……。激闘の旋律が奏でられる日が、刻一刻と近づいてきた——。

CONTENTS

DVDビデオの操作方法

DVDビデオのセット

PS2本体の電源を入れ、トレイを開けよう。DVDのレーベル面を上にしてセットし、トレイを閉めればOKだ。

操作方法

メニュー画面が表示されたら、方向キーで見たいコンテンツを選択し、○ボタンで決定することで再生できる。

■メニュー画面



▶特典映像

デフォルトキャラクターのフォースロマンキャンセル対応技をすべて収録。タイミングの分かりにくい技もこれでバッチリ覚えられる。

▶ストラテジーガイド



▶コンボマニアックス

各キャラクターにつき、初級、中級、上級と、3種類の連続技を動画で収録している。

▶初級編

『ギルティギア イグゼクス』の基本操作を、移動から必殺技まで徹底指導。

▶中級編

主にシステムを解説。テンションゲージやロマンキャンセルなどの独自のシステムは、ここで確認しよう。

▶上級編

ガードバランスやフォースロマンキャンセルといった実戦向けテクニックはここで。

▶コンテンツを始めから再生

ストラテジーガイドの初級編から上級編までを、連続してして見ることができる。

▶TOPメニューへ戻る

メニュー画面に戻ることができる。

SYSTEM GUIDE

システムガイド



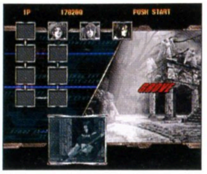
ゲームモード紹介

本作には10種類のゲームモードが用意されている。各モードの概要を解説しよう。

ARCADEモード

CPUキャラクターとの勝ち抜き戦を行なう。最後に待つイノを倒せば、各キャラクターに用意されたエンディングが見られる。

●詳細→P69、P77、P85



M.O.Mモード

M.O.Mとはメダルオブミリオネアの略称。CPUとの勝ち抜き戦を行ない、攻撃を当てると出現するアイテムを入手して高得点を狙え。

●詳細→P101



VS 2Pモード

プレイヤー同士での対戦を行なう。対戦可能な環境が整っている必要があるため、2P側にコントローラーが接続されていなければこのモードは選べない。



VS CPUモード

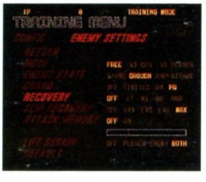
ARCADEモードに近いが、こちらは勝ち抜き戦ではなく、選択したキャラクターとの対戦を行なえる。1試合ごとにキャラクター選択画面へ戻るぞ。



TRAININGモード

キャラクターを動かす練習を行なえるモード。ゲージ関係や相手の状態など、様々な条件を設定できるので連続技の練習にもってこい。

●詳細→P143



SURVIVALモード

CPUと1本先取の勝ち抜き戦を行なう。試合が終了しても体力は一定量しか回復しないので、ダメージを受けないように闘おう。

●詳細→P119



MISSIONモード

決められた条件の中で、課題のクリアを目指すモード。課題をクリアすることで、キャラクターのイラストが見られるようになる。

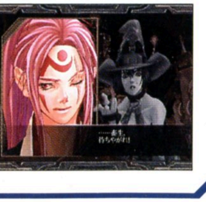
●詳細→P119



STORYモード

各キャラクターに用意されたストーリーを楽しみながら、CPUとの対戦を行なう。ストーリーは様々な条件で分岐していく。

●詳細→P127



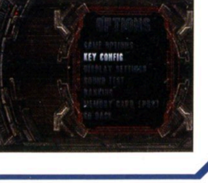
GALLERYモード

各モードで見たことのあるキャラクターのイラストは、ここで再び鑑賞できる。イラスト以外にオープニングムービー、スタッフロールなども見られる。



OPTIONモード

ゲームの各種設定を行なう。試合の条件設定やキーコンフィグ、画面の位置など様々な設定を変更できるので、プレイ前に一度は目を通しておくといい。



用語集

本書では専門用語が数多く使われているので、ゲームの解説に入る前に説明しておこう。

相打ち お互いの攻撃が同時にヒットし、両者共にダメージを受けること。

当て身技 攻撃を受け止めるタイプの技の総称。

起き上がり ダウンしたキャラクターが起き上がろうとしている状態。

起き攻め 起き上がった直後の相手に対して攻撃を仕掛けること。

ガード硬直 攻撃をガードした場合に生じる自分が何もできない(硬直)時間のこと。

重ねる 相手の起き上がり時などに早めに攻撃を出しておき、ちょうど起き上がった所へヒットさせること。

固める 連続した、もしくはスキの少ない連続攻撃で動けないように攻めること。

空対空 空中対空中の略称。ジャンプ攻撃に対してジャンプ攻撃で対抗すること。

くらい判定 攻撃を受ける際に、ダメージを受ける部分を指す。見た目は攻撃が当たっているのにダメージを受けない場合、「くらい判定が小さい」といわれる。

攻撃判定 攻撃を仕掛ける際に、ダメージを与える部分を指す。たとえば、キック系の技なら足先に攻撃判定があり、胴体に攻撃判定はない。「攻撃判定が強い」というのは、攻撃判定は大きいが食らい判定が小さい技を指している。

攻撃レベル 本作独自のシステム。全ての攻撃には5段階の攻撃レベルが設定されており、レベルが高いほどよろける時間やダウン復帰不能時間が長くなる。

先読み 相手の行動を予測し、その行動への対処策を取ること。

持続 攻撃判定の出現している時間を指す。

対空技 跳び込みに対して有効な技のこと。

つなげる 攻撃をヒットさせ、次に出した攻撃を連続ヒットさせること。

飛び道具 カイのスタンエッジなど、攻撃判定のある弾による攻撃の総称。

二択 対処方法の異なる攻撃を仕掛けること。中段と下段で二択を迫る、といったものが基本となる。

ノックバック 攻撃をガードしたことによる衝撃で、後方へ下がること。攻撃をくらった場合は「ヒットバック」となる。

ヒット 攻撃が命中すること。連続ヒットは攻撃が連続でヒットすることを表す。

ヒット確認 攻撃がヒットしたことを確認してから、次の行動に移ること。

無敵時間 くらい判定がなくなる時間。

目押し ボタン連打でつなげられない技を、タイミングを計ってつなげること。

めくり ジャンプ攻撃を相手の背後にまわるようにして当てること。ガード方向は通常の逆に入力する必要がある。

有利・不利 攻撃を当てた後の状況を指す。有利なら相手よりも先に行動でき、不利なら相手の方が先に行動可能となる。

リバーサル 起き上がると同時に技を出すこと。出すのが一瞬でも遅れると、リバーサルにはならない。成功時は、画面にREVERSALと表示される。

レバガチャ 方向ボタン(レバー)とボタンを連打すること。

連係 攻撃を組み合わせて攻めること。

連続ガード 攻撃をガードした後、ガード硬直が解ける前に次の攻撃をガードした場合のこと。

連続技 連続で攻撃をヒットさせること。連続技として成立すると、画面中にヒット数が表示される。

割り込み 相手の連続攻撃をガードしているときに、連係の合間を縫って反撃すること。

基本操作方法

各キャラクター共通の基本操作一覧。表記コマンドはキャラクターが右向きの場合。

前進・後退・しゃがみ・ジャンプ
該当する方向へ方向ボタンを入力

←or→へ方向ボタンを入力している間は前進or後退をする。↑要素(↖、↑、↗のいずれか)へ入力するとジャンプ、↓要素ならしゃがむ。

バックステップ
素早く←←と入力

後方へ一定距離後退する。空中でも使用可能。地上バックステップは動作中に無敵時間があるが、空中バックステップにはない。

ハイジャンプ
↓要素入力後、ジャンプを入力

残像を残しながら高い軌道で跳び上がる。ハイジャンプ中は2段ジャンプはできないが、空中ダッシュor空中バックステップは可能。

空中ガード
ジャンプ中に相手の攻撃に合わせて←要素へ入力

ジャンプ中に相手の攻撃を防ぐ。立ち・しゃがみガードと違い、攻撃の中下段に関係なく、大半の地上で出された攻撃は防げない。

直前ガード
相手の攻撃が当たる直前にガードを入力

通常のガードよりも硬直が短く、早く行動可能となるガード方法だが、タイミングはシビア。成功時はキャラクターが一瞬白く光る。

通常技
攻撃ボタンを入力

入力した攻撃ボタンに対応した攻撃を繰り出す。立ち、しゃがみ、ジャンプなどの自分の状態や、相手との間合いで技が変化する。

ガトリングコンビネーション
ルートの順番で攻撃ボタンを押す

攻撃を連続で繰り出せる攻撃手段。キャラごとに攻撃のルートが決められており、適当にボタンを押してもつながらない場合がある。

投　げ
地上、もしくは空中で密着して←or→+HS

相手を投げる、ガードでは防げない攻撃手段。ジャンプ中に同様のコマンドを入力すれば、空中の相手を投げる空中投げも可能。

一撃必殺技
P・K・S・HS同時押し後、特定のコマンドを入力

ヒットすれば残り体力に関係なく、相手を一撃で倒せる強力な攻撃手段。攻撃ボタン同時押しで一撃必殺準備をしなければ出せない。

サイクバースト
D+そのほかの攻撃ボタン2つ同時押し

攻撃をくらっている時にも出せる、無敵時間のある打撃攻撃。出した状況によってエフェクトが青色か黄色に変化し、性能が異なる。

フォースロマンキャンセル
特定の技を当てた後、タイミングよくD以外の攻撃ボタン3つ同時押し

攻撃の動作を強制的に中断して通常状態に戻る、効果はロマンキャンセルとまったく同じだが、使用できる状況が異なる。

ダッシュ
素早く→→と入力

前進よりも速く移動できる。空中でも使用可能で、キャラクターごとに性質が異なる。ポチョムキンのみダッシュ自体使用不可能。

2段ジャンプ
ジャンプ中に再度ジャンプを入力

ジャンプ中に再度ジャンプをする。全キャラクターが使用可能なアクションで、チップとジャスティスのみ3段ジャンプが可能。

立ちガード・しゃがみガード
相手の攻撃に合わせて←or↙へ入力

立ちガードは投げ技と下段以外の攻撃、しゃがみガードは投げ技と中段以外の攻撃を防ぐ。必殺技ガード時は体力が若干減少する。

フォルトレスディフェンス
ガード入力+D以外のボタン2つ同時押し

緑の光に守られながら防御する。地上で出された攻撃を空中でも防げる、必殺技をガードしても体力が減らないなどの利点がある。

ダウン復帰
吹き飛び中に攻撃ボタンを入力

攻撃を受けて吹き飛ばされたときに空中で体勢を立て直す。ダウンを防いだり、相手からの追撃を回避するときに使用する。

レバー入れ攻撃
方向ボタンと攻撃ボタンを入力

PとHSは→に入力しながら出すと特定の技に変化する。全キャラ共通で→+Pは上半身無敵、→+HSはリーチが長いという特徴がある。

ダストアタック・足払い
Dor下要素+Dを入力

全キャラ共通の攻撃手段。ダストアタックはしゃがみガードを崩す中段攻撃、足払いは立ちガードを崩す下段攻撃を繰り出す。

必殺技・覚醒必殺技
特定のコマンドを入力

コマンド通りに方向ボタンを入力した後に攻撃ボタンを押すと、対応した技を出せる。覚醒必殺技は必殺技よりも威力が高い。

デッドアングルアタック
ガード中に→+D以外の攻撃ボタン2つ同時押し

ガード状態から専用の反撃技を繰り出す。出始めに無敵時間があるので、相手のラッシュを切り返したいときに使用する。

ロマンキャンセル
特定の技を当てた後、D以外の攻撃ボタン3つ同時押し

攻撃動作を強制的に中断し、通常状態に戻る特殊行動。連続技を決めるときや、攻撃のスキをなくす時に使用するテクニック。

挑発・敬意
挑発ボタンor→+挑発ボタン

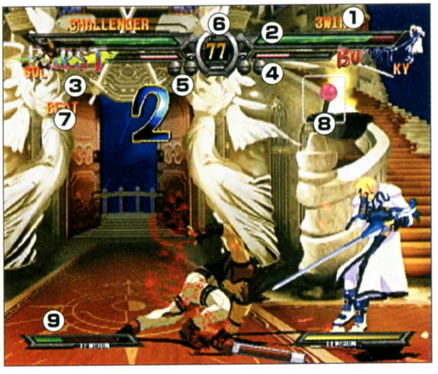
文字通り挑発や敬意の動作を行なう。敬意にこれといった効果はないが、挑発は相手のテンションゲージを増加させてしまう。

基本ルール解説

本作をプレイするに当たって、必ず知っておくべき基本的なルールを解説しよう。

画　面　の　見　方

画面から得られる情報は様々だが、その中でもゲージは複数表示されているので、各ゲージの意味を把握しておくことが本作を遊ぶ上での必須条件といえるだろう。また、試合中には条件を満たすことで、よろけやカウンターヒットなどの表示が行なわれるので、これらの意味も把握しておきたいところだ。



①連勝数／スコア
②体力ゲージ
③BURSTゲージ
④ガードバランス
⑤獲得ラウンド数
⑥残りタイム
⑦各種メッセージ
⑧回復可能マーク
⑨テンションゲージ

試　合　の　流　れ

キャラクター選択画面で使用するキャラクターを選択したら、CPU戦なら自動的に対戦相手が、対人戦なら相手もキャラクターを選択すれば即座に対戦が始まる。試合は3ラウンド制で、2本先取した側が試合の勝者となる。各ラウンドの勝利条件は、相手の体力ゲージをゼロにするものが基本となるが、それ以外にタイムオーバーなどの条件もある。それらについては後述する勝利条件を見てもらいたい。



キャラクター選択画面で中央にカーソルを合わせると、ランダムでの選択が可能。

勝　利　条　件

相手の体力ゲージをゼロまで減らすK.O.が最も多い勝利条件だが、残りタイム以内に決着が付かない場合はTIME UPとなり、その時点で残り体力の多い方が勝者となる。また、TIME UP時の残り体力が同じ場合や、最後に相打ちでダブルK.O.となった場合にはDRAWとなり、双方に勝ち星の付く結果となる。

K.O.



TIME UP



DRAW



システム解説 初級編

ガード　←or↙or空中で←要素

相手の攻撃を防ぐ最も基本的な動作がガードだ。ガードには立ち、しゃがみ、空中の3種類があり、それぞれ性質が異なるので各項目をしっかりチェックしておこう。ガードは打撃に対して有効だが、投げには通じない点に注意。また、キャラクターの頭上を跳び越えた後にジャンプ攻撃が当たった場合、ガード方向は左右逆になる。これは「めくり」と呼ばれる現象で、実戦で狙うと効果的だ。

立ちガード

ジャンプ攻撃や地上での中段技をガードできる。下段技と投げは防げないので、相手の跳び込みに対して使うのが基本。



しゃがみガード

中段技を除く、ほとんどの地上技をガードできる。ジャンプ攻撃は防げないので、跳び込まれたときは立ちガードだ。



空中ガード

ジャンプ攻撃などの空中で出す技や、飛び道具をガードできる。地上で出された技や、一部の必殺技はガードできない。



ジャンプ　↗or↑or↖

方向ボタンを↗↑↖要素に入力することで、その方向にキャラクターをジャンプさせることができる。ジャンプ中は各種攻撃はもちろん、空中ガードや空中ダッシュ（P009参照）も行なえるので、攻める手段としては十分だ。また、ジャンプ中に再度ジャンプを入力すれば、2段ジャンプを行なうこともできる。チップとジャスティスのみ、3段ジャンプまで行なえるぞ。性能的にはジャンプと変わらないので、トリッキーに動けるように使いこなそう。ちなみに、空中でジャンプDを出した場合、いかなる状況で出しても着地時に必ずスキが生じることを覚えておこう。

Point チップとジャスティスのみ3段ジャンプ可能



ジャンプの性能はキャラクターごとに異なる。対戦する前に把握しておくべき。

ハイジャンプ　↙or↓or↘入力後ジャンプ

ジャンプよりも高い軌道で跳び上がるものがハイジャンプで、動作中はキャラクターに残像が付くのが特徴。ハイジャンプ中はジャンプと違って2段ジャンプはできないが、空中ガードや空中ダッシュは可能だ。通常ジャンプと使い分けて、見切られないように跳び込もう。なお、ジャンプ同様キャラクターごとに性能が異なる。闇慈は横方向への移動距離が長い、といった特徴があるので把握しておきたい。



闇慈のハイジャンプは、全キャラクターの中でもダントツの移動距離を誇る。

ダッシュ・バックステップ

→→or←←

ダッシュは前方へ素早く、バックステップは後方へ素早く一定距離移動する。ダッシュの性能はキャラクターごとに異なり、方向ボタンを入れ続けている間移動できるタイプと、一定距離進むタイプに大きく分類できるが、ポチョムキンだけはダッシュ自体行えない。バックステップは動作開始直後から無敵時間があるため、回避手段として利用できる。なお、これらの動作は空中でも行なうことが可能だ。



イノのダッシュは非常に特殊で、地上を走るのではなく、斜め上方向へ上昇していく。

空中ダッシュ・空中バックステップ

空中で→→or←←

空中でダッシュ、バックステップを行なうもので、地上版とは性能に違いが出てくる。空中ダッシュはポチョムキンを除く全キャラクターが一定距離進むタイプとなり、空中バックステップは出始めに無敵時間がないので緊急回避には使いにくい。また、動作中は攻撃こそ行なえるものの、動作が完全に終わらなければ空中ガードはできず、多用すると対空技で迎撃されやすいので注意すること。ちなみに、1回のジャンプでミリアとディズィーは2回、ジャスティスは3回まで空中ダッシュ・バックステップを行なえる。これを駆使してトリッキーに動こう。

Point **1回のジャンプでミリアとディズィーは2回、ジャスティスは3回まで使用可能**



空中ダッシュを連発で行なえるキャラクターは、かなりの距離を一気に進むことが可能だ。

通常投げ

密着して←or→HS

ガードを無効化する攻撃手段で、近くにいる相手を投げる。攻撃をくらってよろけているときや、攻撃をガードして動けないとき、ダウンしている相手やダウンから復帰した直後などは基本的に投げられないので注意すること。また、投げるときに入力した方向ボタンにより、投げる方向を選択できる。なお、相手を投げられない場合はコマンド上HSが暴発してしまうが、これを予防する方法がある。HS→D以外の攻撃ボタンと素早く順番に押すことにより、HSではなくフォルトレスディフェンス（P015参照）になるのだ。覚えておくと実戦で役に立つぞ。

Point **のけぞり中、ダウン中、ガード硬直中の相手は投げられない**



ガードを崩す手段として非常に有効なので、決められる状況を覚えて利用してもらいたい。

空中投げ

空中で密着して←or→HS

空中の相手に対して投げを決める。投げ間合いが広く、吸い込むように投げられるため、対空技として使うことができる。通常投げと同じ方法で、投げ失敗時のHS暴発を予防できるので、気軽に狙えるのもポイントだ。ただし、方向ボタンを真横に入れておかないと投げにならないので、入力の際は慎重に。



狙える状況は多いので、しっかり使いこなしたい。HS暴発を予防できれば、使い勝手はかなりのもの。

レバー入れ攻撃　技ごとに異なる

攻撃ボタンのPとHSは、相手方向に方向ボタンを入力しながら出すことで、それぞれ専用の技へと変化する。これは全キャラクター共通で、➡+Pは上半身のみ無敵が続く、➡+HSはリーチが長く威力が高い、という特徴がある。もちろんキャラクターごとに細かい性能は異なる。また、キャラクターによっては➡+Kでもレバー入れ攻撃を出せる。



対空技として使える➡+Pは使用頻度が高く、キャラクターによっては主力となる。

足払い　⬇要素+D

全キャラクター共通の下段攻撃で、ヒット時にダウンを奪えるのが特徴。本作の下段攻撃は、しゃがみKと足払いが基本となるので、ダウンを奪える足払いの使用頻度は高い。ガトリングコンビネーション(P012参照)からも出せるため、連続技のトドメに足払いにつなげてダウンを奪い、相手の起き上がりを攻めることも可能。また、足払いのリーチが長いキャラクターならば、中距離でのけん制としても利用できる。ちなみに、ジョニーとヴェノムは足払いが2段技だが、キャラクターによっては2段目がダウン追い打ちになるため使いにくい。

Point　ダウンを奪える
ヴェノムとジョニーのみ2段技



下段判定でダウンを奪える足払いは非常に有効。連続技にけん制に、と用途は豊富だ。

必殺技　技ごとに異なる

キャラクターごとに設定されたコマンドを入力することで、対応した必殺技を出せる。必殺技は通常技と違い、出始めに無敵時間がある、ダメージが高いなどの様々な性質があるため、うまく使いこなせれば強力な武器となる。後述するキャンセル(P012参照)を使うことで、使い勝手は向上するぞ。ちなみに、ガードされた場合でも若干の体力を削れる。



必殺技はそれぞれ使い道が異なるので、性能を把握してうまく使いこなしたい。

覚醒必殺技　技ごとに異なる

テンションゲージが50%以上たまっている状態で使用できる技。ダメージの高い必殺技の強化版と考えていい。コマンドを入力すると背景に特殊な演出が入り(これを暗転と表記)、暗転終了後に技が出るのが特徴。技によって暗転までにかかる時間や、暗転後に技が発生するまでの早さが異なるほか、技自体の性質も打撃や投げなど様々だ。なお、覚醒必殺技のヒット中は、後述するサイクバースト(P017参照)使用不能の状態となる。この性質を利用して、連続技を決める際にサイクバーストを使われたくないときは、覚醒必殺技につなげるといい。

Point　テンションゲージ50%消費
ヒット中の相手はサイクバースト使用不能



画面の暗転を経由して覚醒必殺技が出る。ヒット中はサイクバースト不能となるぞ。

一撃必殺技

P・K・S・HS同時押し後、特定のコマンドを入力

一撃必殺技とは、ヒットすれば一撃のもとに相手をK.O.できる超強力な必殺技。これを出すには、まずD以外のすべての攻撃ボタンを同時押しして、一撃必殺準備動作を行なう必要がある。すると画面が暗転し、テンションゲージが一撃必殺ゲージに変化する。このゲージはテンションゲージのたまっていた分だけ持ち越されるが、時間とともに減少し、ゲージがすべてなくなると、今度は自分の体力が減少していく。ゲージを元に戻したい場合は、再度攻撃ボタンを同時押ししよう。一撃必殺技を出すとゲージが消滅するが、次のラウンドで元に戻る。

Point 繰り出すには一撃必殺準備が必要



一撃必殺技は総じて発生が遅いので、実戦で決めるのは困難なものがほとんどだ。

挑発・敬意

挑発or➡＋挑発

文字通り相手を挑発したり、敬意を表す行動を取る。通常技をキャンセルして行なうことも可能だが、挑発には相手のテンションゲージを増加させてしまうデメリットが存在するので多用は厳禁。また、敬意は挑発よりも早い段階で、何かしらの行動を起こすことにより動作の中断が可能となる。

挑発



挑発するコメントを発しながら態度に表す。デメリットがあるので実戦向きとはいえない。

敬意



実戦の合間に敬意を表すのも悪くないが、スキを作ることになるので多用はしないように。

相殺

キャラクター同士の攻撃判定がぶつかり合ったときに発生する現象で、雷が落ちたような効果音とともにエフェクトが出現する。相殺が起こった場合はどちらもダメージを受けることはなく、何もしなければ双方の攻撃動作が続行されるが、攻撃ボタンを使用する行動で攻撃動作を中断できる。ダッシュなどの方向ボタンのみ使用する行動では中断できない。



対空技での迎撃を試みたときに発生しやすい。とっさに反応してフォローしよう。

気絶

各技には気絶値が設定されており、攻撃を食らう度に気絶値が蓄積される。一定量に達すると、行動不能となる気絶状態へと陥る仕組みだ。気絶はレバガチャで回復するか、連続ヒットが途切れてから攻撃側が再度攻撃を当てることで解除されるが、致命的なスキを見せることになる。なお、蓄積された気絶値は、攻撃をくらわなければ少しずつ回復する。



基本的に気絶値はダメージに比例するが、中には気絶値が突出して高い技もある。

ガトリングコンビネーション

攻撃ボタンをタイミング良く連続で押していくことにより、通常技だけの連続攻撃を繰り出すテクニック、それがガトリングコンビネーション(以下ガトリング)だ。攻撃を繰り出せるルートはキャラクターごとに決められているので、それについてはキャラクターガイドのガトリングルートを参照のこと。

ガトリングは地上の通常技だけでなく、空中の通常技にも存在しているほか、足払いやレバー入れ攻撃も対応している。後述する中段のダストアタック(P014参照)も対応しているので、相手のガードを揺さぶる連係がつくれるのだ。ちなみに、ガトリングはルート通りにつなげたとしても、必ず連続ヒットするとは限らない。つなげる技の発生の早さが関係してくるので、実戦の前に使いやすいルートを調べておくといいだろう。これ以外にも、足払いとダストアタック以外の下段・中段や、キャンセルの可能・不可能も調べておくと対戦で役に立つぞ。状況を的確に判断し、ガトリングルートを自在に変更できるようになればいうことなしだ。

攻撃ボタンを押すタイミングは、通常技が相手に当たった瞬間以降、そのためボタンを連打してもつなげることが可能。多少攻撃ボタンを押すのが遅れても、次の技につながる。ただし、通常技を空振りした場合はガトリングを行なえないので、スキの大きい技は空振りに注意しよう。なお、ガトリングの効果自体は後述するキャンセルに近く、通常技の動作を途中で中断して通常技を出している。

Point キャラクターごとに つながるルートが固定されている



スキが少ないしゃがみKやしゃがみPを当てたら、ガトリングで技をつなげていこう。



発生の早いSなどにつなげれば連続ヒットする。続けてルート通りにボタンを押せば……。



さらに連続ヒット。足払いにつなげてダウンを奪えば、自分のペースで試合を展開できるぞ。

キャンセル

ガトリングは通常技のスキを中断して通常技を出すものだが、キャンセルは通常技から必殺技につなげるテクニックである。ガトリングは攻撃ボタンのみで行なえるが、こちらは通常技を出した後に素早く必殺技のコマンドを入力する必要があるので、自在に行なえるようになるには練習が必要だ。キャンセルは連続技を決めたり、連係をつなげる際には必須となるので、何度も練習して覚えてほしい。

キャンセルはいくつか種類があり、通常技から必殺技へつなげるものは、基本的な必殺技キャンセルと呼ばれるもので、ガトリングのように通常技から通常技へつなげる連打キャンセルも存在する。立ちPなどの連打が効く通常技は、この連打キャンセルの効果によってスキが中断され、再度立ちPが出せるために連打が可能となるのだ。ちなみに、キャンセル自体が不可能な通常技もあるので、キャラクターガイドのガトリングルートでチェックしておこう。

Point 覚醒必殺技も可能 素早いコマンド入力が必要



キャンセルしたい通常技を出したら、間髪入れずに必殺技のコマンドを入力。しっかり入力できれば……。



通常技の動作が中断されて必殺技が出る。コマンドの長い必殺技ほどキャンセルで出しにくいので要練習だ。

システム解説 中級編

テンションゲージ

右に示したシステムを使用する際に必要となるのがテンションゲージ。画面下部に表示されているゲージがそれだ。前進、ダッシュ、前方ジャンプなどの相手に近付く行動や、攻撃を行う必殺技を出す、攻撃を当てる、直前ガード（P020参照）などの積極的な行動、「アクティブプレイ」を行なうことでテンションゲージは増加していく。逆に、後述する「ネガティブプレイ」を行うと、ゲージの増加率が低下していくので、できるだけ積極的な行動を取ろう。

テンションゲージはたまった量によって色が変化し、25%未満は青色、25%以上は緑色、50%以上は赤色、MAXまで溜まれば黄色となる。また、テンションゲージに注目すると、画面の中央に向かってスクロールしていることに気付くだろう。これはテンションゲージの増加率を表しており、スクロールの速度が速いほどたまりやすく、遅ければ逆に溜まりにくい。とはいえ、対戦中にスクロールの速度までチェックする余裕はなかなかないだろう。

なお、覚醒必殺技以外のテンションゲージを消費する行動を行なった後には、一定時間テンションゲージがたまりにくくなってしまう特徴がある。

テンションゲージ消費システム

- 覚醒必殺技
- デッドアングルアタック
- フォルトレスディフェンス
- ロマンキャンセル
- フォースロマンキャンセル



テンションゲージをためるためにも、積極的な行動を取りたい。

ネガティブペナルティ

右に示したネガティブプレイの対象となる行動を取ると、テンションゲージのスクロールが遅くなり、ゲージがたまりにくくなっていく。ただし、相手の攻撃によって動けなくなる状況、例えば画面端へ追い込まれてしまい、反撃できずにガードし続けたとしても、この場合は相手からの攻撃を受けているため、ネガティブプレイとはみなされない。

ネガティブプレイを続けているとテンションゲージがたまりにくくなるだけでなく、ネガティブペナルティが発生してしまう。これが発生すると、テンションゲージがゼロになり、長時間テンションゲージがたまりにくくなる、気絶しやすくなる、といった数々のペナルティを科せられてしまうので、できるだけ避けたいところ。ネガティブペナルティが近付くと、テンションゲージの上に「DANGER」という警告メッセージが表示されるので注意しよう。

本作において、テンションゲージの有無は勝敗を左右する重要な要素となるので、ネガティブプレイはできる限り控えた方がよい。

ネガティブプレイの対象

①相手に一定時間攻撃を当てない

②画面端に一定時間とどまる

③後退、後方ジャンプ、バックステップ、空中バックステップをする

※ただし、①②は攻撃を受けているときは対象外



ネガティブプレイにメリットはない。ガンガン攻めよう。

ダストアタック　⬇要素以外+D

ダストアタック（以下ダスト）は地上でDを押すだけで出せる、全キャラクター共通の中段技だ。地上の相手にヒットしたときは相手が空高く飛んでいくため、手軽に空中連続技を狙える見返りの大きい技だが、発生は全体的に遅めとなっている。キャラクターごとに性能は異なるので、把握しておこう。

ダストがヒットした後は、通常時とは異なる特殊な状況になる。ダストが地上の相手にヒットした瞬間に、方向ボタンが上方向に入力されていると、相手を自動で追尾するホーミングジャンプを行なう。その後、背景が赤くなるまでは、各種必殺技以外の攻撃をすべて、「方向ボタンを上方向に入力するだけでキャンセル」でき、再度ホーミングジャンプを行なえるのだ。要は、ダストを出したら方向ボタンを上方向に入力し続け、そのまま攻撃を当てていけばいい。背景が赤くなった後は通常の状態へと戻るので、方向ボタンの上方向入力をやめて、ガトリングルートに沿ってジャンプ攻撃を当てていこう。

このほか、ダストヒット時の特殊な状況を活用し、相手を高く浮かせずにダウン復帰不能のまま落下させるテクニックも存在する。方法はいくつかあり、1発目の攻撃を方向ボタンでキャンセルした後、2段ジャンプして攻撃を当てる「2段ジャンプ法」と、ホーミングジャンプが見えたらフォルトレスディフェンスで、ジャンプの軌道を変化させてから攻撃を当てる「フォルトレス法」の2つが代表的。難度は高いが、通常のダストとは違う連続技が狙える。

Point　発生は遅いが中段攻撃　空中連続技で追撃可能



ダスト使用時は方向ボタンを上方向へ入力しておく。ヒット時はホーミングジャンプに。



方向ボタンの上方向入力をキープしたまま、威力の高い通常技を連続で当てていこう。



背景が赤くなったら方向ボタンは離し、後はガトリングでつなげていけば完璧だ。

ロマンキャンセル　特定の技を当てた後、D以外のボタン3つ同時押し

ロマンキャンセル（以下ロマキャン）とは、攻撃動作を強制的に中断して通常状態へ戻すテクニック。テンションゲージを50%を消費する以外に、右に示した使用条件を満たさなければ使用できない。主な使い道は連続技で、同じテンションゲージを50%消費する覚醒必殺技を決めるより、高いダメージの連続技を決めることも十分可能となるのだ。連続技以外には、スキの大きな技をガードされた場合のフォローとしても利用できる。出始めに無敵時間はあるがスキは大きい、といった技をロマキャンすれば、ほぼノーリスクで反撃に転じることができる。

ロマキャン後の状況は、ロマキャンした技の性質や地上or空中で変化する。地上なら立ち状態となるが慣性は引き継がれないので、距離を詰めるならダッシュしよう。空中なら慣性が引き継がれる。また、空中ダッシュなど移動が可能な状態で技を出すと、ロマキャン後もそれらの行動を取れる。

ロマンキャンセル使用可能条件

- ほぼすべての打撃技が対応
- テンションゲージ50%消費
- 攻撃を当てた後のみ使用可能
- 任意のタイミングで使用可能



スキの大きな技でもロマキャンすれば問題なし。反撃を受けるどころか、有利な状況で攻められるのだ。

ジャンプキャンセル

特定の技を当てた後、ジャンプ入力

ジャンプキャンセルとは、特定の通常技を当てた後にジャンプを入力することにより、スキをジャンプでキャンセルするテクニック。連続技や連係に利用できるが、必殺技でキャンセルできる通常技はジャンプキャンセルも可能という訳ではないので、キャラクターガイドのガトリングルートで確認しよう。

通常ジャンプ属性付加

特定の状況でジャンプキャンセルを入力することにより、キャラクターに通常ジャンプの属性を仕込むことができる。その状態のままキャラクターが空中へ移行した場合、ジャンプをした訳ではないのに、通常ジャンプした後と同じように扱われるのだ。

このテクニックは、チップの毅式転移やヴェノムの瞬間移動のような、地上から空中へ移行する技を出す前に行なうことで効果を発揮する。通常では攻撃以外は行なえないが、通常ジャンプ属性を仕込んでおけば、2段ジャンプや空中ダッシュが可能だ。

仕込める状況は右に示した通りだが、中でも③のガトリング中が最も実戦的。ガトリング中にジャンプキャンセル可能な通常技を組み込んでジャンプキャンセルを入力したら、続けてガトリングor必殺技を入力。ジャンプせずに入力した技が出れば成功だ。

ジャンプ属性付加可能状況

①ジャンプの着地

②ジャンプモーションの途中

③ガトリング中



ガトリング中に仕込む場合、ジャンプキャンセル可能な通常技を組み込もう。

フォルトレスディフェンス

⬅要素＋D以外のボタン2つ同時押し

緑色の光に守られながらガードを行なうのがフォルトレスディフェンス（以下フォルトレス）だ。基本的な性質はガードと同じだが、フォルトレス中は徐々にテンションゲージが減少し、攻撃をガードした場合にも一定量減少する。攻撃ガード時の硬直時間が通常のガードより長くなる、といったデメリットがあるものの、それを補って余りあるメリットが存在する。ケズリ・ガードバランスの上昇無効化、ノックバックの増加、空中ガード不能技をガード可能など、テンションゲージを消費してでも使うべき状況は多い。ノックバックの増加は相手のラッシュを避ける際に、空中ガード可能は対空技をガードする際にそれぞれ効果を発揮するのだ。



ノックバックが増加すれば、連続攻撃をガードした際に間合いが離れやすくなる。



迎撃されそうな状況ではフォルトレスを行ない、対空技をガードしてしまおう。

フォルトレスキャンセル

ほとんどの通常技は、出した直後にフォルトレスを行なうと、通常技が出ずにフォルトレスになる。これがフォルトレスキャンセルで、これを利用すれば投げ失敗時に出るHSを防止できる。また、チップの⬇＋Kのような軌道が変化するジャンプ攻撃をキャンセルすると、軌道変化の効果だけ得ることが可能だ。



投げを狙う際は方向ボタンを⬅に入れつつHSを入力し、すぐさまPorKorSを入力すればフォルトレスに。

SYSTEM GUIDE

ダウン復帰　吹き飛び中に攻撃ボタン

空中で攻撃をくらう、もしくは空中に吹き飛ばされた場合に体勢を立て直す行動がダウン復帰。ダウン復帰直後は無敵状態となるほか、空中ダッシュなどの移動行動や、技を出すことが可能となる。本作では、ダウン復帰を行なわないと攻撃をくらい続けてしまうこともあるので、絶対に覚えておくように。

ダウン復帰はいつでも可能という訳ではなく、くらった技の攻撃レベルに応じたダウン復帰不能時間が経過してから可能となる。つまり、ダウン復帰不能中にくらった攻撃は連続技として成立しているのだ。なお、ダウン復帰不能時間は連続ヒット数の増加とともに補正がかかり、徐々に短くなっていく。

前方or後方ダウン復帰

ダウン復帰が可能な状況で、方向ボタンを前方or後方に入力しながらボタンを押すと、それぞれの方向に跳ねるようにダウン復帰を行なえる。ダウン復帰をしても、吹き飛び中の横方向の慣性は引き継がれるため、跳ねる軌道は一定ではない。前方は画面端付近で攻撃をくらって端から逃げたい状況で、後方は相手との間合いを取りたいときに使おう。なお、後述するニュートラルダウン復帰を含め、ダウン復帰を行なう方向による無敵時間の差はない。



空中に吹き飛ばされたら、ダウン復帰が可能となるまで攻撃ボタンを連打するといい。

ニュートラルダウン復帰

こちらは方向の軌道修正がないが、吹き飛び中の慣性は横方向だけでなく、上下も引き継がれるのが特徴。前方or後方と違って相手との間合いを調節できないが、下降中に行なうと素早く地面へ着地できるので、ニュートラルの方がよい場合もある。状況を把握して、使い分けられるようにしておこう。なお、ニュートラルのみ高度制限があり、低い位置では行なえない。この影響で、ダウン追い打ちをくらった後は大抵の場合、ニュートラルでは復帰できない。



場合によってはダウン復帰後に反撃を狙える状況もあるので、使い分けが重要だ。

ダウン追い打ち

ダウン状態の相手に対して、攻撃を決める動作がダウン追い打ちと呼ばれる行動だ。ダウン追い打ちを決めた際のダメージには×0.25の補正がかかってしまうので効果はそれほどでもないが、確実にダメージを与えておきたい状況では決めておくべき。

ダウン追い打ちを決めた後は相手が横方向へ吹き飛ぶが、吹き飛び方は通常時とは大きく異なり、右に示したような特徴がある。②のように、ダウン追い打ちをくらった側のダウン復帰不能時間は一律、しかも短いため、ほとんどの場合ダウン復帰が可能となる。起き上がりを攻めたい場合は、ダウン追い打ちを決めないことがセオリーだ。なお、横方向への慣性により、前方ダウン復帰を行なった場合はほぼ垂直に、後方ダウン復帰なら大きく離れる。このほか、ダウン追い打ちをくらった側がダウン復帰をしない場合、ダウン追い打ちをくらわない特殊なダウン状態となり、通常よりも起き上がりが早くなる。

ダウン追い打ち後の吹き飛び

①横へ大きく吹き飛ぶ

②ダウン復帰不能時間は一律

③特殊なやられ状態にはならない



ダメージは期待できないが、ダウン状態の相手に攻撃を決めることができる。

サイクバースト

D+そのほかのボタン2つ同時押し

サイクバーストとは、攻撃をくらっている最中でも使用可能な無敵時間のある反撃技で、体力ゲージの下にあるBURSTゲージがMAXまでたまっている状態でのみ使用できる。使用した状況によって性質は大きく変化するので、それについては下表を見てもらいたい。サイクバーストの性能にキャラクターごとの違いはなく、連続技には組み込めない。

BURSTゲージは試合の1ラウンド目は必ずMAX状態で始まり、サイクバースト使用後は減少するが、時間の経過とともに回復し、攻撃をくらうことでも回復する。時間による回復は、自分の体力が少ないときほど早くなる特徴がある。なお、BURSTゲージはラウンド終了後も次に持ち越される。

サイクバーストを使えない状況

①気絶しているとき

②投げ技や覚醒必殺技をくらった後、ダウン復帰をするか完全に起き上がるまでの間

③下記やられ中に覚醒必殺技を出された後

④自分が技を出している間(硬直中も含む)

②は途中でほかの技をくらうとその時点で使えるようになる。
③のやられ中はガード中以外。暗転後の一定時間、サイクバーストを使えなくなる

サイクバースト使用状況による違い

使用時の状態	エフェクトの色	BURSTゲージ消費量	ヒット時のボーナス	攻撃後〜着地まで
通常状態	黄 色	2/3	テンションゲージMAX	打撃技に対して無敵(投げられ判定あり)
やられ状態※	青 色	すべて	BURSTゲージ1/3回復	完全に無防備

※のけぞり中、よろけ中、吹っ飛び中、ダウン中、ガード中

青色サイクバースト

やられ状態から出せる青色サイクバーストは、通常状態に出せる黄色サイクバーストよりも若干発生は遅くなり、攻撃後は着地までスキだらけ、というように性能の面で劣る。使用する際にもBURSTゲージをすべて消費してしまうので、使う場合は確実に決めたいところだ。有効な使い所としては、連続技をくらい始めた直後がよい。相手がロマキャンした直後にサイクバーストを決められれば、相手のテンションゲージを無駄に消費させられるのでしめたもの。ただし、空振りすると大きなスキができるので、状況をしっかり把握して使うように。



相手キャラクターの連続技の始動となる技を覚えておけば、サイクバーストでの切り返しを狙いやすくなる。



連続技を最後までくらわずに済む上、相手の起き上がりを攻められる。ヒットさせれば見返りは大きいぞ。

黄色サイクバースト

通常状態から出せる黄色サイクバーストは、攻撃後の落下中も打撃に対しては無敵時間が続き、着地後にスキが全くないのが特徴。空中投げをくらう可能性はあるものの、反撃を受けることは少ない。青色サイクバーストと違い、ヒット時はボーナスとしてテンションゲージがMAXになるので、テンションゲージが少ない状況で狙うのが基本。発生の遅い突進技に合わせるのがセオリーだが、割り込みとしても利用できる。その場合、出すタイミングが少しでも遅れるとガード状態からの発動となり、青色サイクバーストに化けてしまうので注意したい。



打撃に対して無敵なので、連係への割り込みとして利用できる。青色サイクバーストにならないように注意。



見事にヒットさせれば、テンションゲージが一気にMAXまで増加する。その後の展開を有利に運べる。

デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン2つ同時押し

相手の攻撃をガードして動けない間（ガード硬直中）にコマンドを入力すると、テンションゲージを50％消費してデッドアングルアタック（以下デッドアングル）を出すことができる。ダメージは低く、キャンセルもできないが、出始めに無敵時間があるので、攻められたときの切り返しに使える。ガードされるとスキが大きいものがほとんどなので、出すタイミングには注意しよう。また、状況によってはヒット後に追撃を狙える場合もある。右表に示したものがそれで、カウンターヒット時や画面端など状況は様々。使用するキャラクターのものだけでも覚えておこう。ちなみに、デッドアングルヒット後はダメージ補正がかかるため、大ダメージは見込めない。

デッドアングルから追撃できる状況

スレイヤー	画面端でCH	ファウスト	画面端
イ ノ	×	梅 喧	画面端
ザッパ	画面端	紗 夢	CH
ブリジット	×	ジョニー	画面端
ソ ル	画面端	アクセル	画面端付近
カ イ	画面端	闇 慈	画面端
メ イ	画面端	ヴェノム	×
ミリア	CH	テスタメント	画面端
エディ	画面端	ディズィー	画面端
ポチョムキン	自分画面端以外	クリフ	○
チップ	CH	ジャスティス	画面端でCH

※CH：カウンターヒットの略、○：状況を問わず追撃可能
×：追撃不能

よ ろ け

よろけとは、一定時間無防備となる状態のことで、下表に示したよろけ誘発技を地上の相手にヒットさせることで発生する。よろける時間は当てた技によって異なるが、長いものがほとんどなので追撃を決めるチャンス。よろけた側は、レバガチャでよろける時間を短縮できるので、回復可能マークが表示されたら、すぐにレバガチャを行うクセをつけよう。よろけ中は打撃だけでなく投げ技も決められるほか、通常ののけぞりとは違うため、よろけから復帰した直後に投げが無効となる時間は存在しない。

よろけ誘発技

キャラ名	技 名	条 件
スレイヤー	立ちHS	-
	➡+HS	CH
	通常投げ	-
	アンダープレッシャー	CH
	血を吸う宇宙	-
	直下型ダンディー	通常
イ ノ	➡+HS	CH
	大木をさする手	-
ザッパ	しゃがみS	CH
	しゃがみHS	-
	幽霊/遠距離立ちS	CH
	剣/痛そう、っていうか痛い	CH
	剣/近づくと逝きます	通常
ブリジット	⬉+P	CH
	ジャンプ⬇+S	CH
	ロジャーラッシュ	-
	ループ ザ ループ（7段目）	-
ソ ル	➡+HS	-
カ イ	立ちHS	CH
メ イ	立ちHS	CH
ミリア	➡+HS	CH
	サイレントフォース	CH
エディ	➡+K	-
ポチョムキン	➡+K	-
	メガフィスト・後方	CH

キャラ名	技 名	条 件
ポチョムキン	F.D.B.	通常
	ガイガンター	-
チップ	➡+HS	-
	麓砕	CH
ファウスト	しゃがみS	CH
梅 喧	➡+K	CH
	蚊鉤	-
紗 夢	➡+P	CH
	しゃがみS	CH
	爆蹴～足払い	-
	激・砕神掌	-
ジョニー	しゃがみHS	CH
	ジャンプHS	CH
アクセル	遠距離立ちHS	CH
	しゃがみHS	-
闇 慈	➡+P	CH
	花鳥風月（1～3段目）	-
ヴェノム	立ちHS	CH
テスタメント	立ちHS	CH
ディズィー	遠距離立ちS（4段目）	-
クリフ	立ちHS	CH
	➡+HS	-
ジャスティス	立ちHS	CH
	しゃがみS	CH

※CH：カウンターヒットの略、通常：ノーマルヒットでよろけ

システム解説 上級編

ガードバランス

体力ゲージの下に表示された、赤く細いゲージがガードバランス。右表に示したように、攻撃のヒットorガードによってガードバランスは増減し、それによって攻撃をくらった際のダメージが変化する仕組みだ。ガードバランスが初期値以上の場合はダメージ補正がかからず、初期値より低くなるにつれて、徐々に補正がかかっていくぞ。ガードバランスの増加量は、ガードした技の攻撃レベルに比例しており、攻撃レベルが高いほど増加量も増える。ただし、連続ガードになる攻撃は、2段目以降の増加量は少なくなる。減少量の場合は、くらった技の攻撃レベルが高い技ほど少ないため、連続技は威力の高い技で構成した方が大ダメージにつながりやすいぞ。

このほか、ガードバランスが75%を超えるとゲージが点滅を始め、この状態で攻撃をくらうとカウンターヒット扱いとなってしまう。75%を切るまでは、攻撃を何発当ててもカウンターヒットとなるぞ。これを利用すれば、攻撃側はカウンターヒット限定の連続技を容易に狙うことが可能だ。このようにガードバランスの量は重要なので、気を配りながら闘おう。

ガードバランス増減の仕組み

初期値は半分	
相手の攻撃をガードすると一定量増加	
点滅時はくらった攻撃が無条件でカウンターヒットに	DANGER 75%以上
攻撃を受けずにいると初期値まで徐々に減少	
相手の攻撃をくらうと一定量減少	
初期値以下の場合は連続ヒットが途切れた時点で初期値に	

フォースロマンキャンセル 特定の技を出した後、タイミングよくD以外のボタン3つ同時押し

フォースロマンキャンセル（以下フォースロマキャン）は、性質こそロマンキャンと同じだが、テンションゲージを25%の消費で抑えられる。その代わり、対応している技でのみ使用可能で、ボタンの入力タイミングは技ごとに設定されている。早く押しすぎた場合、それ以降の入力を受け付けない。

フォースロマキャンの対応技には特徴があり、
①攻撃判定発生前に入力する
②攻撃判定発生後に入力する
③飛び道具系
といった3つのタイプに分類できる。①は攻撃判定が出なくなるため、フェイントとして使用する場合がほとんど。空中に浮く技をフォースロマキャンすれば、慣性が引き継がれるので独特の軌道を取れる。②はしっかり攻撃判定が発生するので、通常のロマキャンと同じように、連続技に組み込んで使おう。③が特殊で、フォースロマキャンをしても必ず飛び道具が発生する。飛び道具を放った直後に動けるので、追い掛けるように攻めることが可能になる。

フォースロマンキャンセル使用可能条件

- 使用できるのは一部の対応技のみ
- テンションゲージ25%消費
- 攻撃を相手に当てなくても使用可能
- 特定のタイミングでのみ使用可能



成功時は青いエフェクトが発生するフォースロマキャン。入力タイミングを体に覚えさせよう。

直前ガード

攻撃が当たる直前にガード入力

相手の攻撃が当たる直前に、ガードを入力することで行えるのが直前ガード。成功時はキャラクターが一瞬だけ白く光り、通常のガードよりもガード硬直時間が短くなるメリットを得られる。このテクニックを駆使することで、通常は連続ガードとなるような連係に対しても、割り込みが狙えるようになる。ただし、ガードの入力が遅れるとモロに攻撃をくらうので、タイミングには注意が必要。なお、直前ガードはテンションゲージシステムにおけるアクティブプレイとみなされるので、成功後はテンションゲージがたまりやすくなる。また、空中での直前ガードのみ、ノックバックが小さくなる効果もあるぞ。

Point 成功時は白く光り、ガード硬直時間が短くなる



反撃の困難な技に対して直前ガードを決められると、容易に反撃できるようになる。

カウンターヒット

技の動作開始直後から攻撃判定が消えるまでの間に、こちらの攻撃をヒットさせることでカウンターヒットが成立する。のけぞり時間やダウン復帰不能時間が長くなり、気絶値は2倍になるほか、一定時間、相手だけが動けない状態が追加される。また、ヒット時の効果が変わる技もあるので下表をチェック。

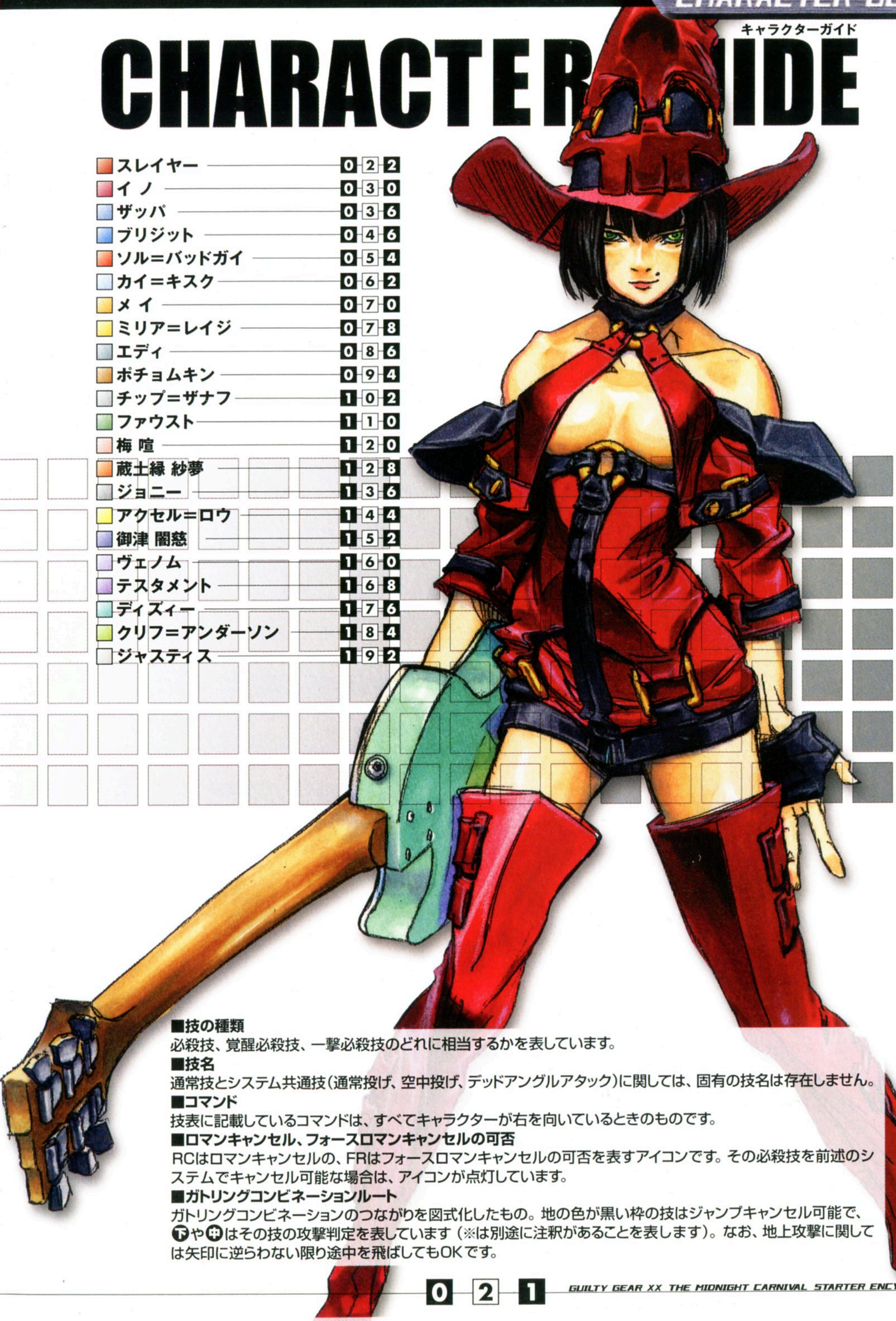
カウンターヒットで効果が変わる技一覧

キャラ名	技名	条件
スレイヤー	しゃがみHS	ダ
	➡+HS	よ
	ジャンプD	地
	パイルバンカー	壁
	アンダープレッシャー	よ
	イッツ レイト	地
	直下型ダンディー	ダ
イノ	➡+HS	よ
ザッパ	立ちK	ダ
	しゃがみS	よ
	ジャンプD	壁
	幽霊/遠距離立ちS	よ
	剣/痛そう、っていうか痛い	よ
	剣/近づくと逝きます	ダ
ブリジット	⬉+P	よ
	➡+S	壁
	ジャンプ⬇+S	よ
ソル	しゃがみHS	ダ
	ジャンプD	壁
カイ	立ちHS	よ
メイ	立ちHS	よ
	しゃがみHS	前
ミリア	➡+P	よ
	ジャンプD	壁
	サイレントフォース	よ
エディ	ドランカーシェイド	壁
ポチョムキン	メガフィスト・後方	よ
	F.D.B.	前

キャラ名	技名	条件
チップ	➡+K	壁
	αプラス	き
	麓砕	よ
ファウスト	立ちK	壁
	しゃがみS	よ
	ジャンプD	ダ
	華だろ？俺、華だろ？	ダ
	上からいきますよ	地
梅喧	➡+K	よ
	しゃがみHS	ダ
	妖刺陣	ダ
紗夢	➡+P	よ
	しゃがみS	よ
	ジャンプD（2段目）	壁
	各種龍刃	壁
ジョニー	しゃがみHS	よ
	ジャンプHS	よ
アクセル	➡+P	ダ
	近距離立ちS	よ
闇慈	➡+P	よ
	➡+K	ダ
	ジャンプD	壁
ヴェノム	立ちHS	よ
テスタメント	立ちHS	よ
ディズィー	➡+P	ダ
	しゃがみHS	地
クリフ	立ちHS	よ
ジャスティス	立ちHS	よ
	しゃがみS	よ

※ダ：ダウン　よ：よろけ　壁：壁バウンド　地：地面バウンド　前：手前吹っ飛び　き：きりもみ

CHARACTER GUIDE
キャラクターガイド



■技の種類
必殺技、覚醒必殺技、一撃必殺技のどれに相当するかを表しています。

■技名
通常技とシステム共通技（通常投げ、空中投げ、デッドアングルアタック）に関しては、固有の技名は存在しません。

■コマンド
技表に記載しているコマンドは、すべてキャラクターが右を向いているときのものです。

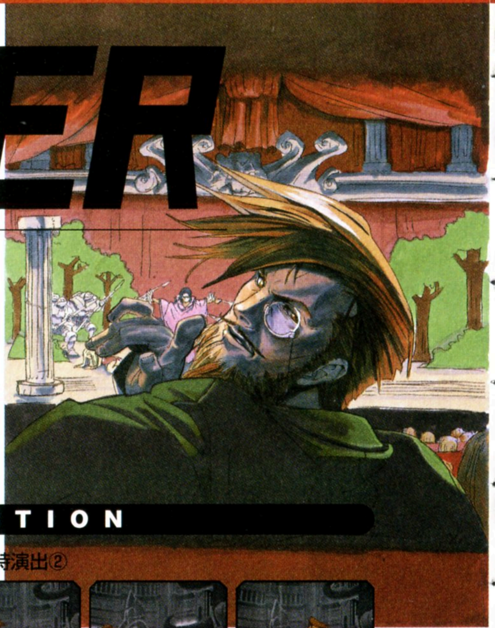
■ロマンキャンセル、フォースロマンキャンセルの可否
RCはロマンキャンセルの、FRはフォースロマンキャンセルの可否を表すアイコンです。その必殺技を前述のシステムでキャンセル可能な場合は、アイコンが点灯しています。

■ガトリングコンビネーションルート
ガトリングコンビネーションのつながりを図式化したもの。地の色が黒い枠の技はジャンプキャンセル可能で、下や中はその技の攻撃判定を表しています（※は別途に注釈があることを表します）。なお、地上攻撃に関しては矢印に逆らわない限り途中を飛ばしてもOKです。

SLAYER

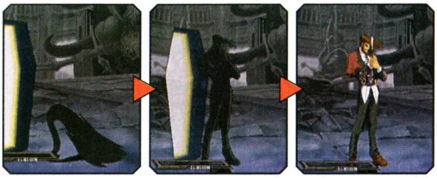
スレイヤー

投げ、打撃共に破壊力絶大で、攻めの能力はピカイチ。追い足が遅く、逃げる相手を追うのは難しいが、努力次第でそれも克服できる。ダッシュ、バックステップの性能が特殊で、使いこなすのは難しいが、それさえも克服したとき、究極のスタイルが完成する。そう、「一撃必殺」だ。

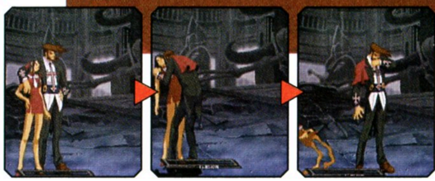


SYSTEM ACTION

登場時演出①



登場時演出②



各種移動



サイクバースト



一撃必殺技準備



各種ガード



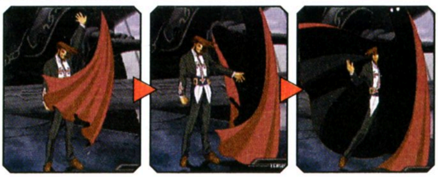
各種やられ状態



勝利時演出①



勝利時演出②





PROFILE

■スレイヤー　SLAYER

身長：185cm
体重：70kg
血液型：解析不能
アイタイプ：茶色
誕生日：10月31日
出身：トランシルバニア
趣味：HAIKU、勝負事、人間観察

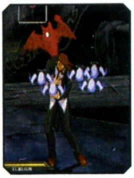
挑発



敬意



気絶



よろけ

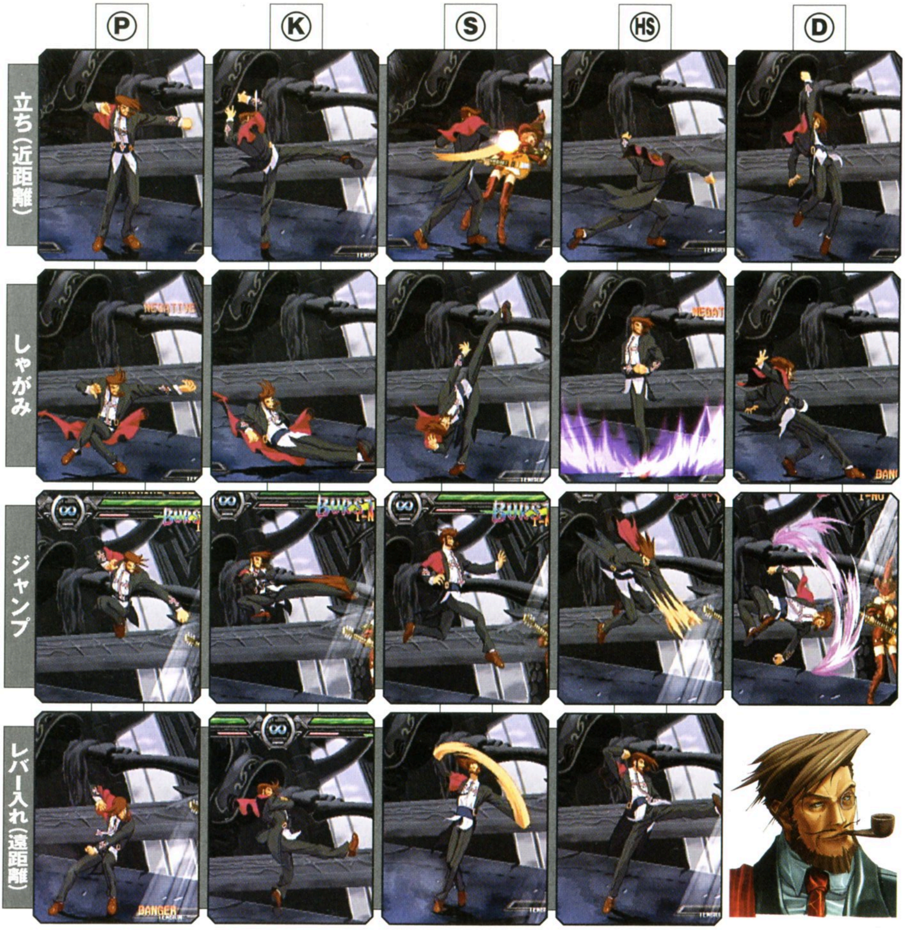


COLORING



SL
IN
ZA
BR
SO
KY
MA
MI
ED
PO
CH
FA
BA
JA
JO
AX
AN
VE
TE
DI
KL
JU

BASIC ARTS



ガトリングコンビネーションルート

地上攻撃

- 立ちP ※1 ⇔ しゃがみP ※1 → しゃがみS ※3
- 立ちP → 立ちHS ※4 → しゃがみHS (下) ※2、3、4
- 立ちP → 立ちK ※4 → ➡+HS ※4
- 立ちP → 立ちK ※4 → ➡+P ※2
- 立ちP → しゃがみK (下) ※4 → ➡+P ※2
- 近立ちS ※4 → ➡+P ※2
- 近立ちS ※4 → ➡+HS ※4 / 遠立ちS / ➡+K ※2、3、4
- しゃがみS ※3 → ➡+K ※2、3、4

ジャンプ攻撃

- P ※1 ⇔ K
- P → S / HS
- K → S / HS
- S → HS
- P、K、HS → D

ダストアタック&足払い

- 遠立ちS → ダストアタック (中) ※2
- 遠立ちS、しゃがみHS、➡+P、➡+K、➡+HS、以外の技 → ダストアタック (中) ※2 / 足払い (下) ※2

※1:連打キャンセル可能
※2:キャンセル不可能
※3:立ちPから直接は出せない
※4:しゃがみPから直接は出ない

SLAYER

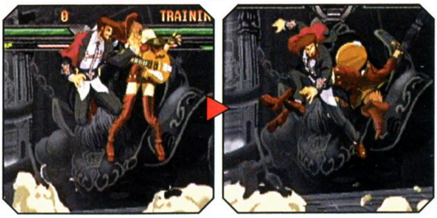
通常投げ

地上の相手の近くで←or→HS



空中投げ

空中の相手の近くで←or→HS



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に→＋D以外のボタン2つ同時押し



通常技・システム共通技解説

●地上攻撃

近距離立ちSは発生が早く、ガトリング始動技として重宝する。遠距離立ちSは相手に当てた後の状況が非常によく、ヒット後、近距離立ちS等の通常技を連続ヒットさせられる。近距離立ちSからガトリングで使っていこう。この技をガードさせた後に投げと打撃の2択を迫るのはスレイヤーの基本戦術だ。しゃがみSは上方向に判定が強く対空技になる。ジャンプキャンセルがかかるので、空中連続技へ移行しよう。立ちHSはヒットするとよろけを誘発し、様々な技を連続ヒットさせられる。→＋HSは、攻撃判定が上方向に大きくリーチが長いので、中距離でのジャンプ防止＆けん制に使って行こう。立ちKはリーチが長くスキが少ないので、けん制技につかいやすい。しゃがみKは下段攻撃なので、近距離でのガード崩しに使用。

●ジャンプ攻撃

ジャンプHSは下方向に非常に判定が強く、さまざまな対空技をつぶせる主力の飛び込み技。ジャンプDは空中ヒットさせると下方向にたたき付け、ダウンを奪えるので空中連続技の締めに決めたい。ジャンプPは発生が早く、スキが少ないので空対空に使用。ジャンプSは後ろにも攻撃判定があるのでめくりに使っていける。

●システム共通技

ダストは発生が早く見切られにくいので、近距離での崩しに使えるが、ガードされたときのスキは大きいので注意。足払いはダウンを奪えるので連続技の締めとして使用する。また、先端を当てればガードされても反撃をくらわない。通常投げ＆空中投げは共に、相手が目の前でダウンするので起き攻めに移行しやすい。



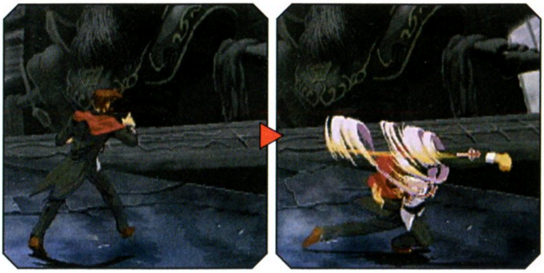
立ちPは発生が早く打点が高いので、とっさの対空技になる。ヒット後はジャンプPへ。



→＋Kは発生の早い中段技。座高の低い相手に決めれば目押しで近距離立ちSにつながるぞ。

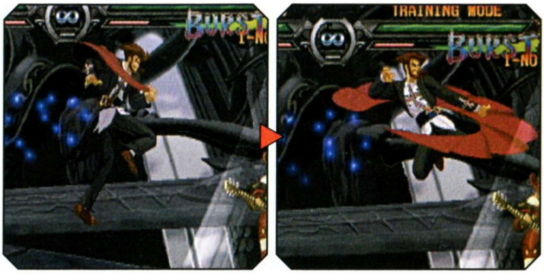
必殺技 マッパハンチ ↓↘→+PorK RC

猛スピードで突進し、ストレートを繰り出す技。PとKの違いは突進距離、動作終了後のスキ、発生の早さで、Kの方が突進距離が長い分、スキは大きく、発生は遅くなっている。リーチと移動距離を活かし、連続技のつなぎや締めにするのが主な使い方だ。また、けん制技としても使いやすく、先端を当てるようにすればほぼ反撃は受けない。さらに、カウンターヒットしたときは追撃も可能だ。



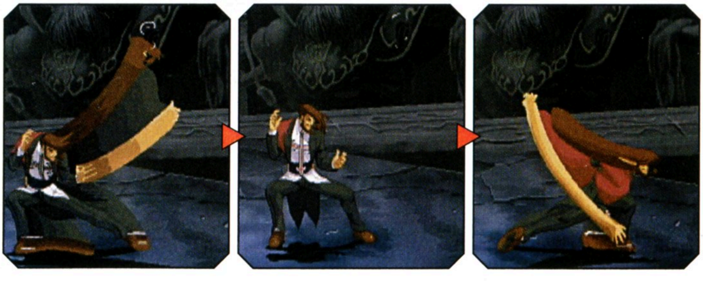
必殺技 フットルース ジャーニー 空中で↓↙←+K RC

マントを回転させて攻撃をする技。この技の一番の特徴は、前斜め上方向に推進力が加わるという事。それを利用した用途は主に2つ。1つは相手と位置を入れ替えたいときに空中ダッシュ直後に出し、相手の頭上を大きく飛び越えるもの。もう1つはジャンプの下降中に出し、落下速度をやわらげて相手の対空攻撃をかわしつつ攻撃するものだ。また、後ろにも攻撃判定があり、めくりを狙うこともできる。



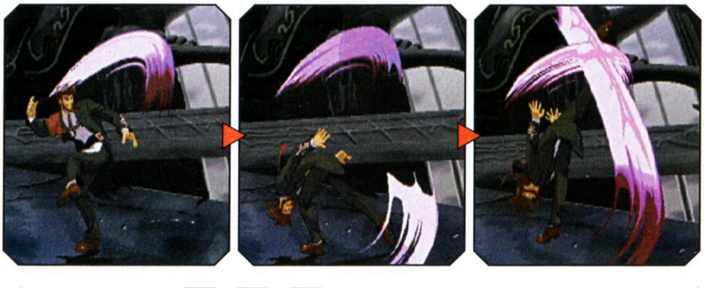
必殺技 D（ダンディー）ステップ ↓↙←+PorK FR

身をかわすように後退し、その後前傾姿勢で戻ってくる技。出始めに無敵時間があり、その後の前進モーションでは各種追加入力ができる。PよりKの方が無敵時間、後退距離、前進距離共に長い。



必殺技 クロスワイズヒール ダンディーステップ中にK RC

ダンディーステップの追加入力技の一つで、弧を描く二段蹴りで攻撃する。出始めは足元にしかくらい判定が無いので、対空技に最適。また、ヒット後はダウン復帰不能時間が長いので追撃可能だ。



必殺技 パイルバンカー
ダンディーステップ中にP
RC

ダンディーステップの追加入力技の一つで、力一杯相手を殴り飛ばす。単発でのダメージ、発生の早さ、気絶値、リーチに優れているので、ダンディーステップで相手の技をかわしたときは、この技で反撃しよう。ただし、スキの大きい技をかわした場合は、追撃を狙えるクロスワイズヒールで反撃した方が見返りが大きい。なお、カウンターヒットさせると、相手が壁から跳ね返ってくるので忘れずに追撃しよう。



必殺技 アンダープレッシャー
ダンディーステップ中にSorHS
RC

ダンディーステップの追加入力技の一つで、腕を振り上げて攻撃する。スキが少なさが一番の特徴で、ガードされても状況は若干不利になる程度。むしろ、この後に追加入力でイッツ レイトを出せるので、相手としては非常に手を出しにくく、精神的には有利といえる。さらに、カウンターヒットでよろけを誘発し、血を吸う宇宙などでの追撃が狙えるので、リスクの割に見返りが大きい技といえるだろう。



必殺技 イッツ レイト
アンダープレッシャー中にSorHS
RC

アンダープレッシャーからの追加入力技である中段攻撃。カウンターヒットすると相手は大きくバウンドするため、空中連続技を決められる。アンダープレッシャーをガードした後に反撃を狙ってくる相手に対して出していくといい。



フェイント
➡+K押しっぱなし

➡+Kのフェイントで、攻撃は行なわずに着地する。着地時にスキが生じるので使いやすいとはいえないが、ポチョムキン戦では使える場面がある。割り込みでのポチョムキンバスターをこの技でかわすことができれば、痛い反撃を決められるのだ。



必殺技 アンダートウ →↘↓↙←→+P

RC

一回転してからガード不能の裏拳をたたき込む。発生はかなり遅く、スキも大きいが、相手の起き上がりに重ねることができれば回避困難な起き攻めになる。攻撃判定の持続が短いので重ねるのは難しいが、毎回できると心強い。ただし、相手キャラクターのリバーサル技の有無に注意して仕掛けるようにしたい。強力なリバーサル技がある場合は、この技を重ねること自体危険なのでやめた方がいいだろう。



必殺技 血を吸う宇宙 密着して→↘↓↙←+HS

相手にかみつき、よろけを誘発させるコマンド投げ。発生は遅めだが、投げ間合いはかなり広い。よろけ中の追撃にはダストか、→→↘↓↙←↖+HSと入力して、何度も血を吸う宇宙を決めるのがオススメ。後者は気絶値が高く、テンションゲージがかなりたまるので強力だが、コマンド入力は非常にシビアだ。なお、ジャンプなどでかわされてもスキが少ないので、投げ失敗後も、気を抜かずに相手の動きを見よう。



覚醒必殺技 直下型ダンディー 空中で↓↙←↓↙←+S

RC

空中で気をためた後、その気を放出しながら頭から急降下し、攻撃する。ヒットした相手はよろけ、カウンターヒットならダウンする。ガードされてもスキは少ないものの、判定はあまり強くなく、よろけた相手にはロマキャンしないと追撃が間に合わない。よって、地上の相手に対しては使いにくい。ダウン復帰不能時間が長いので、空中連続技のつなぎとして使うのが最も効率のいい使い方といえる。



覚醒必殺技 **デッド オン タイム** →↘↓↙←→+S

RC

腰をひねって力をため、その反動で横に飛びながらパンチを繰り出す。発生の早さ、リーチ、共に一級品なので、究極の反撃技として役に立つ。この技でないと反撃できない、という状況がいくつもあるはずだ。また、画面暗転後の攻撃発生が早いので、ある程度相手が近くにいれば、ガードが間に合わず、殴れることも多い。テンションゲージが全開だったら、ロマキャンを考慮して狙ってみるのもいいだろう。



覚醒必殺技 **永遠の翼** ↓↘→↓↘→+HS

RC

背中に翼を生やして、斜め上に上昇しながら体当たりをする。当たれば相手は高く吹き飛び、ダウン復帰不能になるので、追撃を決めていこう。特に、画面端に追い詰めてから決めれば大ダメージを奪えるので、画面端での連続技では積極的に狙っていくといい。また、出始めに長い無敵時間があるので、起き上がりや割り込みにも使っていけるが、ハズした場合のスキはかなり大きいのでリスクが高い。



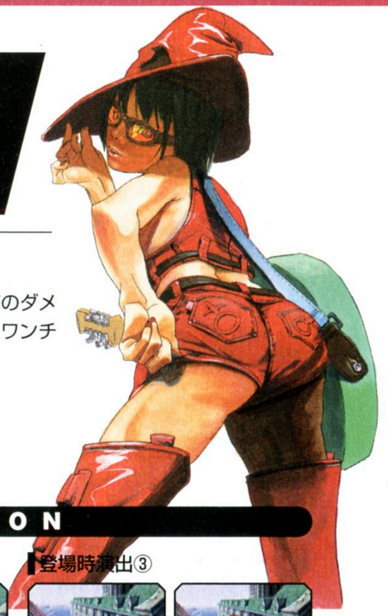
一撃必殺技 **オール デッド** PKSH同時押し後↓↘→↓↘→+HS

相手に背中を向けて突進し、体当たりをする一撃必殺技。ヒットすると相手を宇宙まで打ち上げ、ほとんど意味不明な俳句を読み上げた後、相手が星になってK.O.という、笑える演出になっている。俳句はかなりの種類があり、ランダムで選出されるので、何度見ても楽しめるぞ。相手の回復の早さにもよるが、相手が気絶したところを狙ってすぐ一撃必殺準備をすれば、実戦でも何とか決められるだろう。



I-NO

イノ



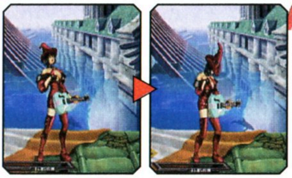
ギターをメイン武器としているため、音波を使った攻撃が多い。一撃のダメージが高い上、ガードを崩すことにおいては右に出るものがいない。ワンチャンスで勝利をもぎ取ることができるキャラクターだ。

SYSTEM ACTION

登場時演出①



登場時演出②



登場時演出③



各種移動



サイクバースト



一撃必殺技準備



各種ガード



各種やられ状態



勝利時演出①



勝利時演出②





PROFILE

■イノ　I-NO

身長：165cm
体重：46kg
血液型：AB型
アイタイプ：角度によって七色に変わる
誕生日：11月25日
出身：不明
趣味：楽しいことならなんでも、隠語しりとり、焦らすこと



挑発



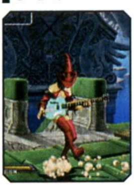

敬意




気絶



よろけ



COLORING

□


×


△


○


R1


START

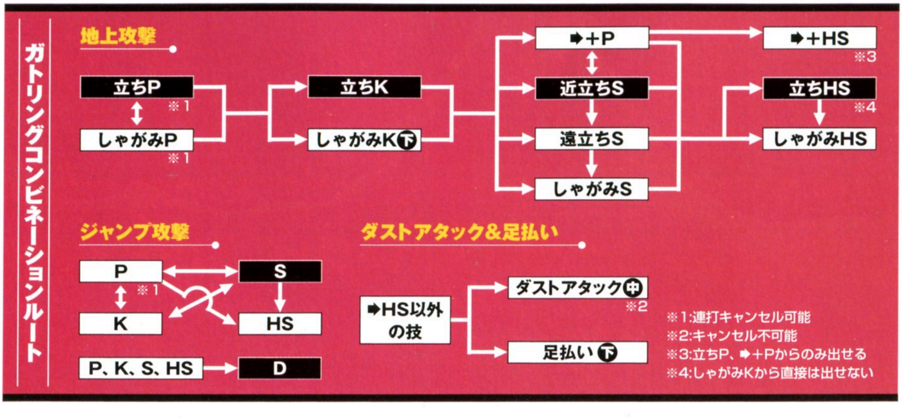

BASIC ARTS



P
K
S
HS
D
立ち(近距離)
しゃがみ
ジャンプ
レバー入れ(遠距離)







ガトリングコンビネーションルート
地上攻撃
立ちP
※1
しゃがみP
※1
立ちK
しゃがみK(下)
➡+P
近立ちS
遠立ちS
しゃがみS
➡+HS
※3
立ちHS
※4
しゃがみHS
ジャンプ攻撃
P
※1
K
S
HS
P、K、S、HS
D
ダストアタック&足払い
➡HS以外の技
ダストアタック(中)
※2
足払い(下)
※1:連打キャンセル可能
※2:キャンセル不可能
※3:立ちP、➡+Pからのみ出せる
※4:しゃがみKから直接は出せない

通常投げ

地上の相手の近くで←or→HS



空中投げ

空中の相手の近くで←or→HS



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に→＋D以外のボタン2つ同時押し



通常技・システム共通技解説

●ダッシュ

イノのダッシュは他キャラとは大きく異なり、斜め上方に飛行しながら前進する。ダッシュ後はすぐにジャンプ攻撃を出せるため、相手のしゃがみガードを崩すことに関しては右に出るものはいない。

●地上技

→＋Pは上半身の無敵時間を利用して、主に対空に使っていく。常に立ちHSつなぎ、ヒット時は空中連続技へ持ち込もう。また、前方への判定が強いので相手の攻撃をつぶしやすい。立ちKも対空として利用でき、特に空中ダッシュに対して効果が高い。スキが小さいので適度にばらまこう。

中間距離では遠距離立ちSやしゃがみHSでのけん制が有効。両者共判定が強いので、相手の技とかち合っても一方的につぶす可能性が高い。

●ジャンプ攻撃

ジャンプPは発生が早い上、横方向への判定が強力なので空対空に便利。ジャンプHSは発生自体は遅いが、ジャンプPと同様に横への判定が強いため空対空に利用しよう。ジャンプKは判定自体はそれほど強くないが、持続が非常に長いので跳び込みに向いている。発生が早いのでダッシュ後にすぐに出せば、中段攻撃として利用できるぞ。

●システム共通技

デッドアングルアタックは→＋Pと同じモーションで攻撃する。攻撃判定発生後まで無敵があるので、切り返しに便利だ。地上投げは弦で相手の首を締めてダウンを奪う。素早く近付いて起き攻めに移行しよう。また、空中投げは相手を遠くに放り投げダウンさせる。壁に当たると跳ね返るので、画面端近くで決めると追撃が可能。



→＋Pは無敵、判定ともに優秀なので対空、地上戦と使う機会が多い。ヒット時の見返りも大きいので積極的に出そう。



中間距離ではしゃがみSでのけん制も効果が高い。リーチが長いので、相手の出鼻をくじくのに役立つのだ。



必殺技 抗鬱音階(こううつおんかい) ↓↙←+P(空中可)

FR

帽子から音符を放つ必殺技。発射した瞬間は1ヒットだが、時間がたつにつれ1ヒットずつ加算され、最大5ヒットまで増加する。また、発射した後はレバーを上要素or下要素に入れることにより、任意に音符を上下に動かすことが可能だ。空中でも出せる上にスキが少ないので、遠距離間でのけん制に利用しよう。なお、フォースロマンキャンセルに対応しており、さらにスキを軽減することが可能だ。



必殺技 狂言実行 空中で↓↘→+PorKorSorHS(ため可)

RC

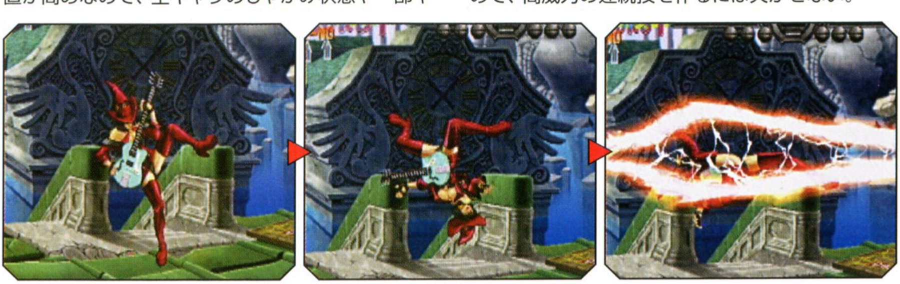
P、K、S版は空中から地面に向かって斜め下方に、HS版は真横に移動する突進攻撃。なお、P→K→Sの順番で落下の角度が緩やかになっていく。
P、K、S版は主に空中からの奇襲に使う。また、ジャンプの昇り中に出せば中段攻撃として利用できる上、Lv3の技から連続技に組み込めたりと用途が多彩な必殺技だ。相手の足元、もしくはしゃがみ状態にヒットさせれば、立ちPからの空中連続技へ移行できる。また、ロマンキャンセルを駆使すれば、地上の相手にヒットした場合は打点にかかわらず、着地後立ちHSで追撃できるのだ。一方、HS版は全く使い方が異なり、空中での連続技に組み込んでいく。だが、ガードされると反撃は必至なので注意しよう。



必殺技 ケミカル愛情 →↘↓↙←→+K(空中可)

FR

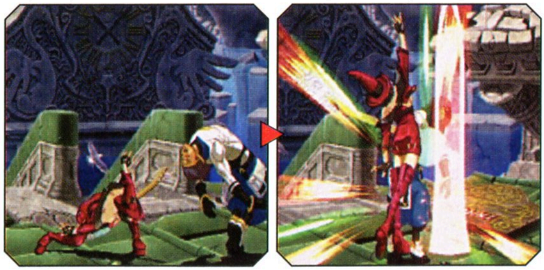
ジャンプしながら足を広げ、広範囲に音波を飛ばす。地上版は範囲の広さを活かして、けん制に利用するのがメインの使い方。だが、攻撃判定の出現位置が高めなので、全キャラのしゃがみ状態や一部キャラのダッシュには空振りする。一方、空中版はダメージが高くダウン復帰不能時間が長いので、連続技の締めに重宝する。フォースロマキャンが可能なので、高威力の連続技を作るには欠かせない。





必殺技 大木をさする手 ←↙↓↘→+SorHS RC FR

低い姿勢で前方に突進し、アッパーで攻撃する。発生が遅いので連続技には組み込みづらいが、スキが少ないので奇襲に役立つ。また、突進中の姿勢が低いので、地面スレスレに攻撃判定を持つ技以外は、くぐりつつ攻撃することも可能だ。ヒット時は、相手をよろけ状態にさせるぞ。なお、HS版のみフォースロマンキャンセルに対応しており、攻撃判定が出る前に、止めることができるのだ。



覚醒必殺技 窓際desperate →↘↓↙←→+HS

前方に音波を飛ばす覚醒必殺技。発生後まで無敵時間が続いている上、ガードされても反撃を受けないのでリバーサルや割りこみに重宝するはず。また、発生も早く、連続技にも活用できる。



覚醒必殺技 限界フォルテッシモ 空中で↓↘→↘↓↙←+S

イノの周りに円形の音波を発生させる。発生が早く無敵時間も長いので、空対空迎撃や空中連続技のフィニッシュにと用途が多い。ガードされても全くスキが無いので、積極的に使って構わない。

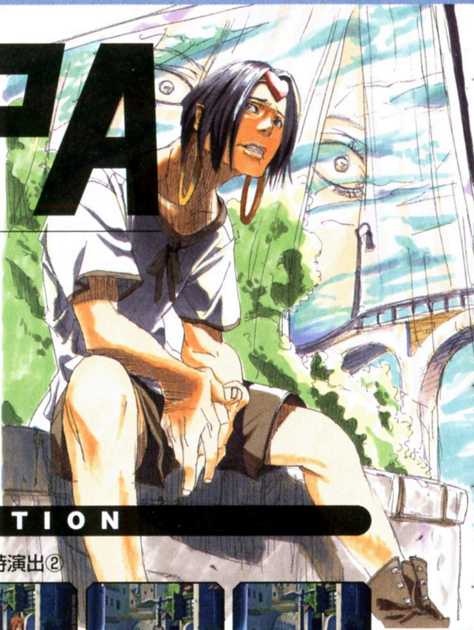


一撃必殺技 臨書遺言 P、K、S、HS同時押し後↓↘→↓↘→+HS

相手を吹き飛ばしてステージに上げ、左右のスピーカーで何度も攻撃する一撃必殺技。無敵時間はなく連続技に組み込めないので、使いどころは難しい。相手が気絶したときに狙うといいだろう。



ZAPPA



ザッパ

剣、幽霊、犬、そしてラオウと、様々な悪霊が憑いているザッパ。4つの悪霊に加え無憑依状態と、5つの戦闘スタイルがあり、それによって戦法がガラリと変わるため、使いこなすには慣れが必要。また、「霊魂を8つ集めラオウを憑依させること」が勝利へのキーワード。ラオウが憑けばすべてを飲み込むほどの圧倒的な力を発揮するぞ。

SYSTEM ACTION

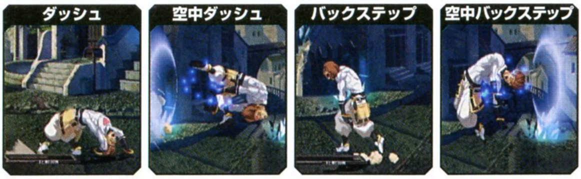
登場時演出①



登場時演出②



各種移動



ダッシュ / 空中ダッシュ / バックステップ / 空中バックステップ

サイクバースト



一撃必殺技準備



各種ガード



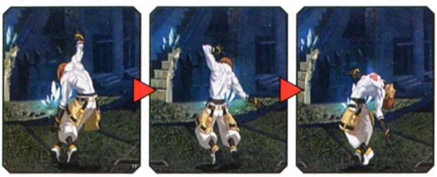
立ち / しゃがみ / 空中

各種やられ状態



きりもみ / あおむけダウン / うつぶせダウン

勝利時演出①



勝利時演出②





PROFILE

■ザッパ　ZAPPA

身長：180cm
体重：66kg
血液型：A型
アイタイプ：青
誕生日：6月15日
出身：オーストラリア
趣味：嫁探し、日記

挑発





敬意





気絶



よろけ



COLORING

□



×



△



○



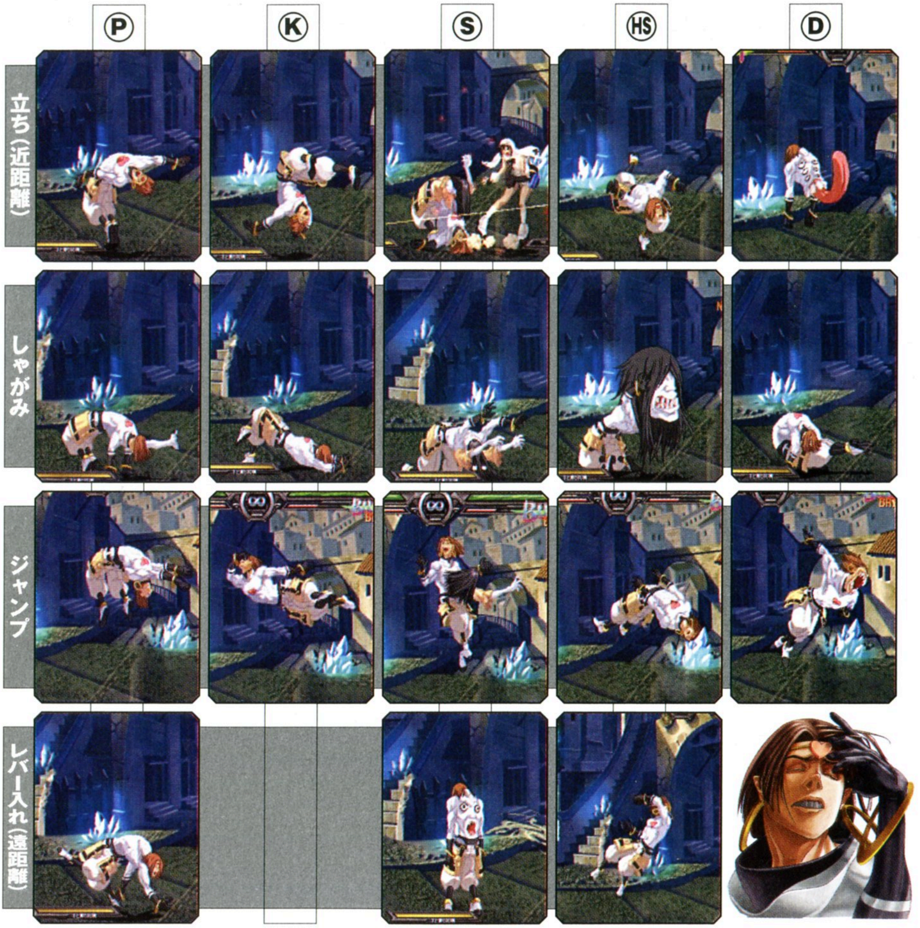
R1



START

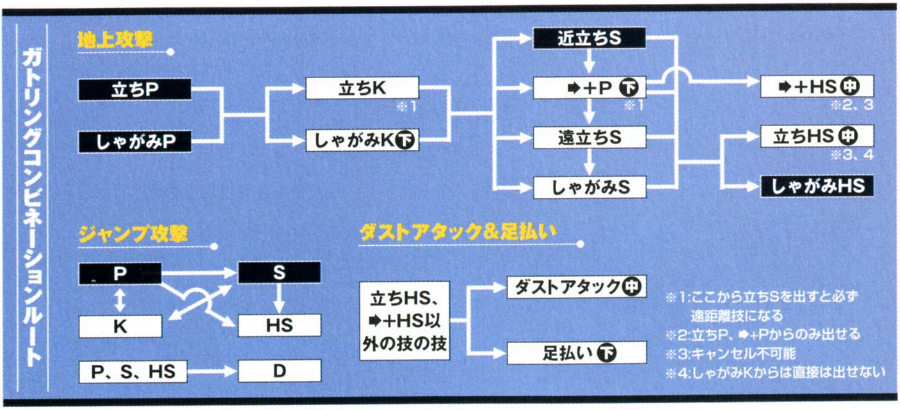


BASIC ARTS



憑依別通常技特性

条　件	無憑依時	犬憑依
特殊な地上ガトリング	立ちK→近立ちSが不能、➡＋P→近立ちSが不可能(どちらも必ず遠距離技が出る)	無し
特殊な空中ガトリング	HS→Dが可能	無し
特殊な攻撃判定を持つ技	立ちHS(中段)、➡＋HS(中段)	立ちHS(中段)、➡＋HS(中段)
連打可能技	無し	ジャンプP
キャンセルできない技	立ちHS、➡＋HS	立ちHS、➡＋HS
ジャンプキャンセル可能な地上技	立ちP、しゃがみP、近立ちS、しゃがみHS	立ちP、しゃがみP、近立ちS、しゃがみHS
ジャンプキャンセル可能な空中技	ジャンプP、ジャンプS	ジャンプP、ジャンプS



無憑依・犬憑依時の通常技解説

●地上攻撃

立ち、しゃがみPは接近戦での固めに有効。➡+Pは上半身無敵の性質を持つ下段技で、カウンターヒット時にダウン効果がある。けん制技の立ちKは出始めから足元無敵で、カウンターヒット時はダウンする効果を持つ。下段攻撃のしゃがみKはガトリングの始動やガード崩しに使う。近距離立ちSは連続技の中継。液体を飛ばす遠距離立ちSはメインのけん制技。しゃがみSはカウンターヒット時によろけを誘発する。立ちHSは突進しつつ攻撃する3段技。中段攻撃なのでガード崩しに役立つが、キャンセル不可能な上に密着ヒット時は反撃を受けてしまう。ただし、ガトリングから出し、やや離れた位置で当てれば問題ない。しゃがみHSはヒット時によろけを誘発する技。相手がしゃがみくらいならS攻撃から連続ヒットする。➡+HSは突進力のある中段攻撃。ヒット時はダウンを奪い、壁に当たるとバウンドする。ガード崩しに最適だがキャンセル不可能な上にスキが大きいため、ロマキャンと併用すること。

また、P~K攻撃、ダスト(ラオウ以外)、足払い、デッドアングル、投げ、空中投げは全憑依とも共通。ただし、憑依によって連打可能技やガトリングルートに違いがある(下記の表を参照のこと)。ただし、犬憑依時はダスト、足払いは出せない。

●ジャンプ攻撃

Pは空対空に使う技で犬憑依時は連打可能。ジャンプキャンセル可能技のSは空中連続技の中継に役立つ。HSはザッパの後ろ側に出る攻撃で、めくり専用の跳び込み技。Dは空中連続技の締めが主な用途。さらに、カウンターヒット時は横方向に吹き飛ばし、壁に当たるとバウンドする。

幽霊憑依時	剣憑依時	ラオウ憑依時
しゃがみS→しゃがみSが可能	➡+P→しゃがみKが可能、遠立ちS→➡+HSが可能、立ちHS→しゃがみHSが可能	近立ちS→➡+HSが可能、立ちHS→しゃがみHSが可能、足払い→➡+HSが可能
無し	無し	K→Dが可能、S→Pが可能、HS→HSが可能、HS→Dが可能
しゃがみS(下段)、しゃがみHS(空中ガード可能)、ジャンプHS(しゃがみガード可能)➡+HS(中段)	しゃがみS(下段)、➡+HS(中段)	しゃがみS(下段)、しゃがみHS(下段)
立ちP、しゃがみP、ジャンプP	立ちP、しゃがみP、ジャンプP	立ちP、しゃがみP、ジャンプP
しゃがみHS、➡+HS、ジャンプHS	無し	無し
立ちP、しゃがみP、近立ちS、遠立ちS、立ちHS	立ちP、しゃがみP	立ちP、しゃがみP
ジャンプP	ジャンプP	ジャンプP



幽霊憑依通常技解説

ジャンプキャンセル可能技の近距離立ちS、立ちHSは連続技の中継。リーチの長い遠距離立ちSは主力けん制技で、カウンターヒット時はよろけを誘発する。しゃがみSは連打可能な下段攻撃。➡+HSはキャンセル不可能の中段技で、背後に憑いた幽霊の数で1～3段技に変化するぞ。ジャンプ、しゃがみHSはすべてのガードが可能だが、ケズりダメージがありガードされても大幅に有利。使用後は幽霊がその場に停滞し、ザッパの背後に幽霊がいないと、S～HS系の攻撃が出ない。



剣憑依通常技解説

近距離立ちS、立ちHSは連続技の中継。遠距離立ちSはガトリングで中段の➡+HSや下段のしゃがみSを出せるのが利点で、ガード崩しの布石になる。しゃがみHSは上方向にリーチの長い対空技で、カウンターヒット時はダウン復帰不能。➡+HSは攻撃発生の早い中段攻撃で、しゃがみ状態にヒットすれば近づくと逝きますが連続ヒットする。ジャンプSは横方向に強く、けん制や空対空が主な用途。ジャンプHSは攻撃判定が強く持続時間も長いので、けん制や跳び込み、空対空に使おう。



ラオウ憑依通常技解説

近距離立ちSはガード時も大幅に有利で、接近戦に役立つ。遠距離立ちS、立ちHSはリーチが長くけん制にうってつけ。しゃがみSは攻撃発生の早い下段攻撃でガード崩し、連続技に重宝する。しゃがみHSはダストとモーションが似ている上に、攻撃発生速度の同じくらいの下段攻撃。こちらもガード崩しに有効だ。ダストは中段なのでガード崩しに使える上に、ガードされても先に動ける。➡+HSはリーチが長く、ヒット時に横へ吹き飛ばす技。けん制、連続技に組み込もう。

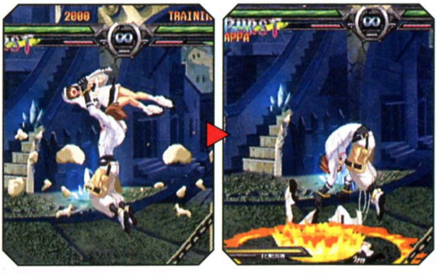
通常投げ

地上の相手の近くで⬅or➡HS



空中投げ

空中の相手の近くで⬅or➡HS



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン2つ同時押し



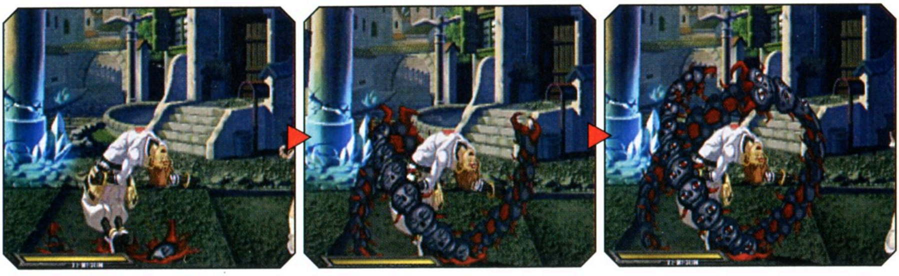
システム共通技解説

ダストは攻撃発生は遅いものの、ガードされても必殺技でキャンセル可能。足払いは連続技専用。デッドアングルはヒット時にダウンを奪う。通常投げは方向ボタンと逆方向に投げ、壁に当たるとバウンドする効果を持ち、その場合は空中連続技を決められる。空中投げは真下に向かって投げ、ダウン復帰不能。相手によってはダウン追い打ちで必殺技をヒットさせ、霊魂を増やすことができるぞ。

必殺技　こんにちは三匹のムカデ　(無)↓↘→+P

RC

地面から三匹のムカデが出現する。出始めから打撃に対して無敵になり、対空、割り込み、連続技に使える万能技で、ヒット後は霊魂が3つ増加。また、この技を出した後は幽霊、剣、犬、のいずれかがランダムで憑依する。ただし、相打ち時は攻撃をくらった扱い、ロマキャン時は無憑依のままだ。なお、霊魂が8つ集まった状態でこの技を出すか、霊魂が5個以上のときにヒットさせるとラオウが憑依する。



覚醒必殺技　産まれる!!　→↘↓↙←→+HS

RC

背中から三匹のムカデがはい出る覚醒必殺技。特殊な性質を持ち、どの悪霊が憑依していても発動可能。技の出始めから無敵状態となり、相手の攻撃に対する割り込みや、連続技に使っていける。ただし、ガードされるとスキは大きいので注意すること。また、この技を出すと必ず無憑依になるといった特徴がある。そのため、苦手な悪霊が憑依したときにそれを外すための手段としても使っていける。



一撃必殺技　こわいよー　P、K、S、HS同時押し後↓↘→↓↘→+HS

ザッパの体がS子に変化し、手招きをする。この演出中に相手が近くにいると技が発動し、一撃で相手を倒す。投げ技なので、もちろんガードはできないぞ。出始めから一瞬だけ打撃に対して無敵になるものの投げ間合いが狭く、技が発動したのを見てからジャンプで回避される。また、一撃準備動作もやや長く、発動までに時間がかかってしまうため、気絶中の相手にしか狙えないだろう。



※(無)=憑依無し　(幽)=幽霊憑依中　(剣)=剣憑依中　(犬)=犬憑依中　(ラ)=ラオウ憑依中

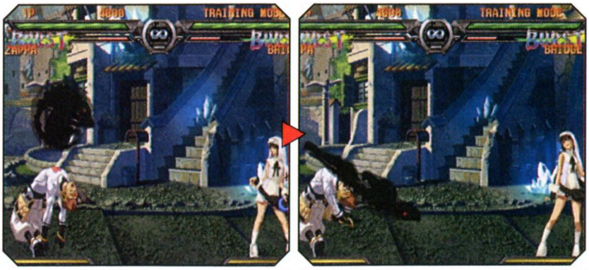


必殺技 **犬攻撃→犬追加攻撃** (犬)⬅+D→D

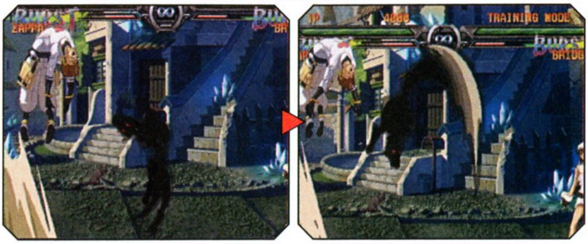
犬憑依時に使用でき、方向ボタンとDの組み合わせで5種類の攻撃が出せる。

ニュートラル+Dは骨を伸ばすリーチの長い攻撃、➡+Dは画面の半分を進む突進攻撃、⬆+Dは跳び上がりつつしっぽをひるがえす対空攻撃でヒット時霊魂+1、⬇+Dはガード不能のかみ付き攻撃でヒット時霊魂+3、となっている。なお、⬅+Dは少々特殊で、入力すると犬がバック転をし、その最中にDで中段判定の突進攻撃を出すぞ。

犬攻撃共通の特徴としては、ザッパがガード中でも攻撃を出せること。ガードしている最中に⬆+Dで反撃、といった使い方が強力だ。また、犬は攻撃中に相手の攻撃をくらうと消滅し、その場合は無憑依状態になる。



必殺技 **犬攻撃** (犬)⬆+D



必殺技 **犬攻撃** (犬)ニュートラル+D



必殺技 **犬攻撃** (犬)⬇+D



必殺技 **犬攻撃** (犬)➡+D



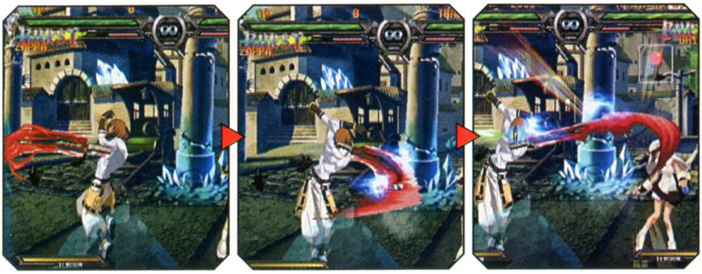
必殺技 **落ちといてください** (剣)➡⬇⬊+HS RC

剣憑依時に使え、剣を斜め上に上昇させる対空技。出始めから攻撃が出た直後まで打撃に対して無敵の性質を持つ。ヒット時は霊魂が1つ増加し、相手を遠くへ吹き飛ばす。また、カウンターヒット時はダウン復帰不能時間が増加する。打撃無敵の性質を活かし、跳び込みへの迎撃や、相手の攻撃に対しての割り込みに使っていく。ただし、ガードされたときのスキは大きいので、多用は控えておくように。



必殺技　近づくと逝きます　(剣)→↘↓↙←+HS　RC

ザッパの肩部分を中心に剣を回転させる2段技。1ヒットごとに霊魂を1つプラスしつつよろけを誘発する。打点は高いが、攻撃範囲が広くガードされてもザッパ側が先に動ける。けん制に使おう。



必殺技　痛そう、っていうか痛い→追加攻撃　(剣)↓↘→+S、痛そう、っていうか痛い中にHS　RC

剣がザッパを串刺しにしたまま突進する技。相手にヒットorガードをさせると、剣が相手の背後に設置する構えに移行し、HSを押すと背後から回転攻撃を出す。また、痛そう、っていうか痛い(以下「痛い」)ヒット時は霊魂＋1、追加攻撃ヒット時は霊魂＋3だ。「痛い」通常ヒットから追加攻撃は連続ヒットしないものの、「痛い」カウンターヒット時はよろけを誘発するので、追加攻撃が連続ヒットする。



必殺技　そのまま帰ってこないで下さい　(幽)↓↘→+SorHS(空中可)　FR

幽霊が突進する飛び道具。ボタンで軌道が変化し、Sは直進、HSは放物線を描いて飛んでいく。ヒット時は霊魂が1つ増加される上に、相手に幽霊が取り憑く。この間は「不幸モード」が発動し、画面外から鉢植え、バナナ、ゴルフボールの3種類の攻撃アイテムがランダムで出現。これが3回出現すると不幸モードは終了する。また、地上、空中を問わず弾を発射した瞬間にフォースロマキャンが可能。この技を出すと幽霊が離れる特徴を持ち、ザッパの周りに幽霊がいなくなると、S、HS系の攻撃が出せない。





必殺技 ダークネスアンセム→追加攻撃

(ラ)↓↘→+S、ダークアンセム中にP

「羅」の文字が刻まれた球体を作り出し、目の前に停滞させる飛び道具で、追加攻撃は球体を前方に発射する。ダークネスアンセムは硬直が少なく、ガードさせれば大幅に有利。追加攻撃はヒット時に相手を上空へ吹き飛ばす効果を持つ。また、ダークネスアンセム、追加攻撃共に空中ヒット時はダウン復帰不能。けん制、連続技に使える上に、ガードされてもケズりで立ちHSぐらいのダメージを与えられる。



必殺技 ラストエドガイ

(ラ)↓↙←+S

RC

腕を刃に変化させ、斜め上に突き上げる技。コマンド完成から攻撃までの時間が非常に早い上に、攻撃後もわずかに無敵が続いている。ヒット後は上空へ吹き飛ばし、ダウン復帰不能の性質を持つ。さらに、攻撃範囲もかなり広く、横は1キャラ分ほど離れた距離でも届き、空中はハイジャンプの頂点付近ほどの高さまでカバーする。攻撃力が高く、割り込み、連続技に重宝する。適当に出しても強力だ。



覚醒必殺技 ベロウズマリス

(ラ)→↘↓↙←→+S

ラオウ憑依時のみ使用できる覚醒必殺技で、真上から前方にかけて複数の雷弾を飛ばしていく。広範囲をカバーするが、密着していると当たらないといった欠点を持つため、遠距離からの使用が望ましい。攻撃力が高く連続技にも組み込めるが、テンションゲージを50%消費するならラストエドガイをロマキャンした方がいい。使うならケズりダメージの高さと回避できない点を活かし、トドメに使おう。



BRIDGET

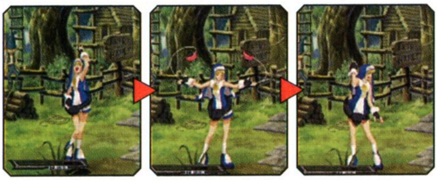
ブリジット



YOYOは設置してあるだけで相手にはプレッシャーになる。そこをしっかり理解し、相手に近寄らせない立ち回りをすること。そして、体力リードされているときや、自分よりリーチが長い相手には自分から攻めていくこと。この2つができてようやく一人前のブリジットが出来上がる。

SYSTEM ACTION

登場時演出①



登場時演出②

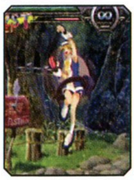


各種移動



ダッシュ / 空中ダッシュ / バックステップ / 空中バックステップ

サイクバースト



一撃必殺技準備



各種ガード



立ち / しゃがみ / 空中

各種やられ状態



きりもみ / あおむけダウン / うつぶせダウン

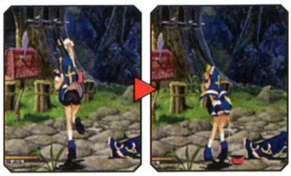
勝利時演出①



勝利時演出②



勝利時演出③





PROFILE

■ブリジット　BRIDGET

身長：158cm
体重：50kg
血液型：O型
アイタイプ：エメラルドグリーン
誕生日：10月26日
出身：イギリス
趣味：ヨーヨー、陰で男らしく努める、昼寝



▍挑発



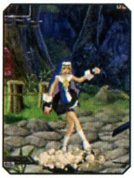
▍敬意



▍気絶



▍よろけ



COLORING

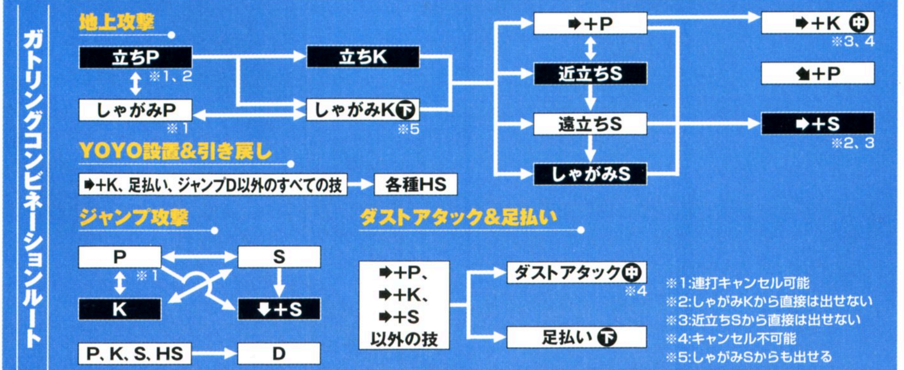


BR
SO
KY
MA
MI
ED
PO
CH
FA
BA
JA
JO
AX
AN
VE
TE
DI
KL
JU

BASIC ARTS

	Ⓟ	Ⓚ	Ⓢ	Ⓓ
立ち(近距離)				
しゃがみ				
ジャンプ				
レバー入れ(遠距離)			遠距離立ちS	➡+S







通常投げ

地上の相手の近くで⬅or➡HS



空中投げ

空中の相手の近くで⬅or➡HS



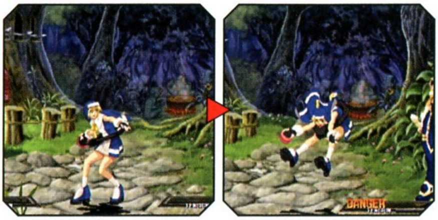
デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン2つ同時押し



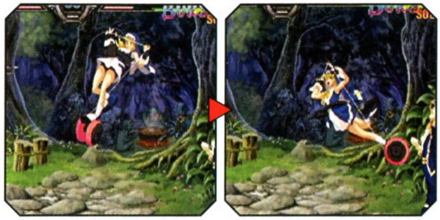
特殊技

⬉+P



特殊技

ジャンプ中⬇+S



通常技・システム共通技解説

●地上攻撃

ブリジットのHSは非常に特殊で、全てYOYO配置&YOYO引き戻しとなる。これについては、必殺技ページを参照してもらいたい。

中距離からのけん制には遠距離立ちS、しゃがみSに加え、レバー入れ攻撃の➡+Sが適している。いずれもリーチが長いので、けん制効果としては十分だ。近距離では基底ダメージ補正を受けない立ちKからのガトリングを基本として、下段で発生も早いしゃがみKも使っていく。レバー入れ攻撃では、⬉+Pが面白い。動作中は足元のくらい判定がなくなり、カウンターヒットすればよろけを誘発するので、相手キャラクターによっては狙いどころがあるだろう。また、➡+Pは対空技として利用できる。頭上付近まで攻撃判定があるので空振りしにくく、迎撃時は➡+Sにつなげてジャンプキャンセルすることで、空中連続技を決められる。

●ジャンプ攻撃

地上の相手に対しての跳び込みには、判定の強いジャンプKとカウンターヒットでよろけを誘発する⬇+Sを使う。空対空にはスキの少ないジャンプPと、リーチの長いジャンプSから空中連続技を狙うといい。ちなみに、ジャンプDはジャンプの軌道を変化させる効果があるものの、判定は弱く、着地後に地上攻撃へつなげにくい。

●システム共通技

ダストは発生は遅めだが、ヒット後は空中連続技で大ダメージが見込める。ガードされた場合は、YOYO関連の技でキャンセルすれば、スキをフォローできるぞ。足払いはリーチが長いので、けん制としても有効だ。なお、通常投げはロマキャン可能だが、ダウン追い打ちしか決められない。



➡+Sはかなりのリーチを誇る。攻撃位置が高いので、相手のジャンプを抑制できるぞ。



足払いはリーチが長いだけでなく、動作中は一瞬だが足元のくらい判定が消えるのが特徴。

必殺技 YOYO配置 HS（空中可）

YOYOを投げて配置する。この時点で攻撃判定は出現しないが、YOYO引き戻しやロジャー関連の必殺技を出せるようになる。空中では8方向、地上では5方向に方向ボタンを入力した方向へ投げ分けられる。地上で上方向に投げる場合は、HSを押した後に方向ボタンを入力すると出しやすいぞ。ちなみに、通常技のHSと同じような扱いなので、ガトリングと同じ流れで通常技から配置することが可能だ。



必殺技 YOYO引き戻し YOYO配置後にHS（空中可）

配置したYOYOを引き戻す。戻ってくるYOYOに攻撃判定はあるが、ブリジットが相手の攻撃をガードしたりくらってしまうと、その時点で攻撃判定が消えてしまう。発生が早くスキも少ないので、連続技のつなぎやけん制にも使用できる。ブリジットとYOYOの間に相手キャラクターという図式にできれば、相手は常にYOYO引き戻しを警戒しなければならなくなるため、かなりのプレッシャーとなる。



必殺技 ロジャーラッシュ YOYO配置後に↓↘→＋HS

配置したYOYOがクマのロジャーに変化し、パンチを繰り返しながらブリジットを追いかけるように移動する。ロジャーの攻撃は最大で5回までヒットし、5回目の攻撃を当てた時点で消滅する。ヒット時は相手がよろけるのがポイントだ。なお、ブリジットかロジャーが攻撃を受ける、一定時間経過、ブリジットが回収のいずれかの条件を満たすことでもロジャーは消滅するほか、空中では出せない点に注意。





必殺技 **ジャッグドロジャー** YOYO配置後に↓↙←+HS（空中可）

配置したYOYOが刃の付いたロジャーに変化。移動速度はロジャーラッシュよりも遅いが、こちらはロジャーが無敵となるのでつぶされる心配がない上、空中で出すこともできる。ロジャーが消滅する条件は、一定時間経過、ブリジットが回収、3ヒットの攻撃を相手に当てる、のいずれかが基本。このほか、ロジャーは飛び道具扱いになっているようで、相手の飛び道具が3発ロジャーに当たっても消滅する。



必殺技 **ロジャーハグ** YOYO配置後に→↓↘+HS

配置したYOYOがマーカーに変化して相手を追いかけていき、当たると相手に張り付く。ヒット時は当然として、ガード中の相手に対しても張り付くぞ。マーカー張り付き後は、後述するローリング移動がマーカーをサーチするようになるが、この間はYOYO配置を一切行なえなくなってしまうのが難点。ちなみに、HSを押しても何も技が出なくなるので、これを利用して空中投げを連続で仕込むこともできる。



必殺技 **ローリング移動** YOYO配置後に↓↙←+K（空中可）

配置したYOYOを目指し、体を丸めてジャンプする移動技。YOYOまで到達してもジャンプの慣性が残るため、かなりの距離を移動できる。もちろん移動中に攻撃を出すことができ、フォルトレスをしたり必殺技を出せば慣性が消えて着地する。ちなみに、地上に着地するまでに2回まで行なえるので、YOYOを上空に投げてローリング移動した後、再度YOYOを投げて移動することも可能だ。



必殺技　キックスタート マイ ハート→停止/発射

↓↘→+K、Pで停止、Kで発射

RC

YOYOの上に乗り、滑りながら体当たりを仕掛ける。発生はそれほど早くないが、連続技には組み込めるぞ。ヒットの有無に関係なく、停止か発射に派生することができ、停止は急停止した際に生じる火花で攻撃する。ガードされた場合は若干不利だが、リーチが長いので先端を当てるようにすれば反撃は受けにくい。発射は前方に跳び上がりながらYOYOを振り回す。スキが大きいので、連続技に組み込んで使うといい。その際はロマキャンすることにより、さらなる追撃を決めることが可能となる。



必殺技　スターシップ

→↓↘+P(空中可)

RC
FR

自分を守るようにYOYOを振り回す、最大で4ヒットする多段技。発生はそれほど早くないが、出始めの無敵時間が長いので割り込みに使える。ガードされた場合はスキができてしまうが、間合いが離れるので反撃は受けにくいぞ。空中版は最大ヒット数が3に減ってしまうが、スキが少ないのでジャンプ直後に出すとガードされても有利となる。ちゃんと無敵時間はあるので、使える状況は多いだろう。



覚醒必殺技　俺とキルマシーン

YOYO配置後に→↘↓↙←→+HS

配置したYOYOが、炎に包まれつつ自転車に乗るロジャーに変化する。ジャッグドロジャーと同じくロジャーは無敵となり、ブリジットを追いかけるように移動する。一定時間が経過するか、ロジャーに攻撃が12ヒットすると消滅する。ブリジットがダメージを受けても消えることはなく、ロジャーに触れても回収されないので、相手の起き上がりに重ねて同時攻撃を仕掛けるのが主な使い方となる。



覚醒必殺技　ループ ザ ループ　→↘↓↙←→+S

RC

YOYOを目の前で振り回した後、トドメに巨大なロジャーが落ちてくる。動作中は一応無敵時間があるものの、動作開始直後から無敵になる訳ではないので割り込みには使いにくい。リーチが長いので連続技には組み込みやすいが、ガードされた場合のスキは大きいので、適当に出すのは控えた方が無難。ちなみに、ロジャーの攻撃はしゃがみガード不能だが、分かっている相手には通用しないだろう。



覚醒必殺技　メンテナンス中の悲劇　←↙↓↘→←↙↓↘→+S

YOYOのメンテナンスを行なっている最中にブリジットが転んでしまうのだが、ここでなぜか前方斜め上方向に爆発が起こる不思議な覚醒必殺技。発生がかなり遅いので、普通に出しても簡単にかわされてしまうのがオチだが、ダメージは非常に高く、ヒット後は追撃を決めることが可能だ。ヒットさせることができれば見返りは大きいのだが、確実に当てられる状況はほとんどないので、使う機会は少ない。



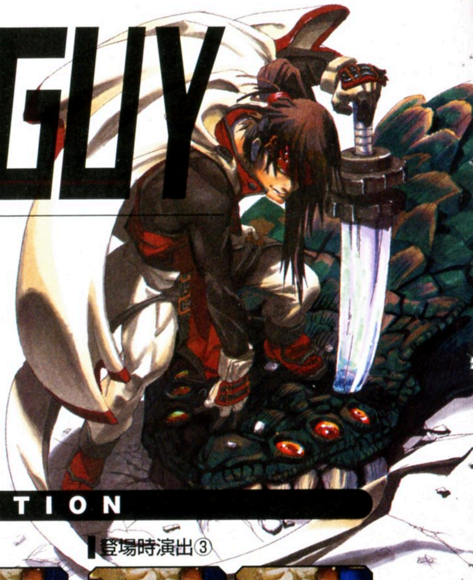
一撃必殺技　シュート ザ ムーン　P、K、S、HS同時押し後↓↘→↓↘→+HS

YOYOを振り上げるように回転させると、ヒットした相手を文字通り月まで飛ばしてしまう一撃必殺技。リーチがかなり短いため、至近距離から出さなければ相手に届かない。出始めに無敵時間はあるものの、攻撃判定が発生する前に切れてしまうので、割り込みとしても使いにくい。このように実戦で決めるのは至難の業だが、相手を月に吹き飛ばす様は圧巻なので、一度は見ておきたい技である。



BR SO KY MA MI ED PO CH FA BA JA JO AX AN VE TE DI KL JU

SOL BADGUY



ソル=バッドガイ

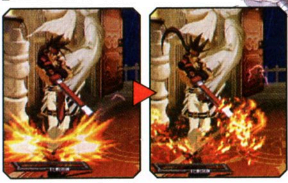
リスクよりもリターン重視で攻めまくるスタイルが最も似合うキャラクター。豪快な通常技、必殺技の数々はくらった相手をひるませるので、その勢いのまま起き攻めで攻め倒そう。また、連続技を強化すれば相手の恐怖はさらに大きくなるぞ。

SYSTEM ACTION

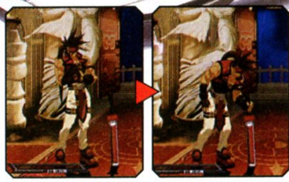
登場時演出①



登場時演出②



登場時演出③



各種移動



ダッシュ　空中ダッシュ　バックステップ　空中バックステップ

サイクバースト



一撃必殺技準備



各種ガード



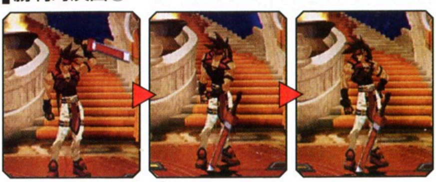
立ち　しゃがみ　空中

各種やられ状態

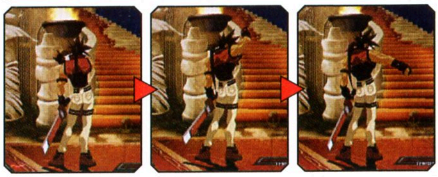


きりもみ　あおむけダウン　うつぶせダウン

勝利時演出①



勝利時演出②







PROFILE

■ソル=バッドガイ　SOL BADGUY

身長：182cm
体重：74kg
血液型：不明
アイタイプ：赤茶
誕生日：不明
出身：アメリカ
趣味：QUEENを聴くこと

▌挑発




▌敬意




▌気絶



▌よろけ



COLORING

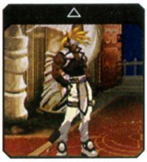
□



×



△



○



R1



START



SO
KY
MA
MI
ED
PO
CH
FA
BA
JA
JO
AX
AN
VE
TE
DI
KL
JU

BASIC ARTS





ガトリングコンビネーションルート

地上攻撃

- 立ちP ※1 ⇔ しゃがみP ※1 → 立ちK / しゃがみK㊦
- 立ちK / しゃがみK㊦ → ➡+P / 近立ちS / 遠立ちS / しゃがみS
- ➡+P ⇔ 近立ちS → 遠立ちS → しゃがみS
- → ➡+HS ※3 / 立ちHS ※4 / しゃがみHS
- 立ちHS → しゃがみHS

ジャンプ攻撃

- P ※1 ⇔ K → S / HS
- S → HS
- K、S → D

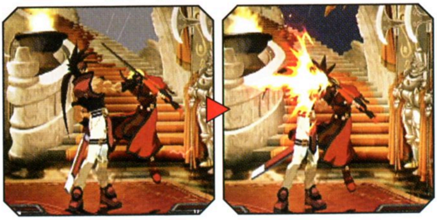
ダストアタック&足払い

- ➡+HS以外の技 → ダストアタック㊥ ※2 / 足払い㊦

※1:連打キャンセル可能
※2:キャンセル不可能
※3:立ちP、➡+Pからのみ出せる
※4:しゃがみKからは直接は出せない

通常投げ

地上の相手の近くで⬅or➡HS



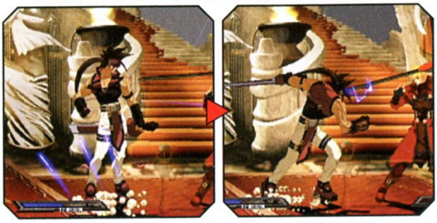
空中投げ

空中の相手の近くで⬅or➡HS



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡＋D以外のボタン2つ同時押し



通常技・システム共通技解説

●地上攻撃

中間距離からのけん制には、リーチが長くて発生も早い遠距離立ちSが有効。立ちHSもリーチは長いが、発生は遅いので多用はできない。

近距離では、下段のしゃがみKか連打の効くしゃがみPからガトリングにつなげていくのが基本。立ちKは発生が早く、攻撃位置が高いので、対空技として使用できる。しゃがみHSも対空に使えるが、性能的には立ちKの方が上なので、こちらは連続技に組み込むことが多い。このほか、しゃがみSはガードされても若干だが状況は有利となるので、ガトリングからつなげるといいだろう。レバー入れ攻撃では➡＋Pが上半身無敵なので、相手のけん制技をつぶすように使えるほか、対空としても利用できる。ヒット時は相手を横方向へ吹き飛ばすので、画面端付近でヒットさせることができれば、強烈な連続技へとつなげることも可能だ。

●ジャンプ攻撃

ソルのジャンプ攻撃はそれぞれ用途があるが、その中でもジャンプDはダウン復帰不能時間が非常に長いという特徴がある。連続技に組み込むことで、その効果を発揮するぞ。これ以外にはジャンプPが空対空の対空技に、ジャンプHSは跳び込みを仕掛ける際に使うとよい。

●システム共通技

ダストは、リーチこそ短いが、発生の早さはトップクラス。ヒット時は見返りが大きいので狙う価値はある。足払いは連続技の起点となる重要な技。ガトリングの締めはもちろん、足先を当てるようにけん制すれば効果的だ。通常投げは画面端で決めると追撃が可能だが、逆に空中投げはダウン復帰されてしまうので起き攻めに移行できない。



中間距離の要は遠距離立ちS。空振りに注意しながら、先端を当てるように。



足払いは姿勢が低くなるので、けん制技をかわしつつヒットすることもある。

ソル=バッドガイ
SOL BADGUY
50
KY MA MI ED PO CH FA BA JA JO AX AN VE TE DI KL JU

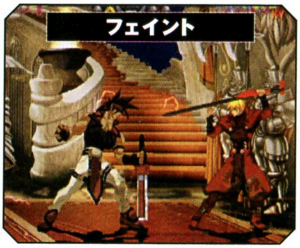
必殺技 **ガンフレイム** ↓↘→+P、↓↙←+Pでフェイント

FR

前方に火柱を出現させる飛び道具。火柱は手前から順に4本出現し、ダメージは少しずつと低下していく。スキは少なく、ガードさせればまず反撃は受けないのでけん制に利用できるが、動作中に攻撃された場合はカウンターヒットとなるので読まれないように注意したい。相手にヒットさせた場合は追撃が狙えるので、見返りは大きいぞ。フェイントはガンフレイムのモーションのみ行なうもので、火柱は出現しない。相手を惑わす使い方だけでなく、連発してテンションゲージをためるのも悪くない。







必殺技 **ヴォルカニックヴァイパー→叩き落とし** →↓↘+SorHS(空中可)、ヴォルカニックヴァイパー中に↓↙←+K

RC

炎に包まれた拳を突き上げたまま上昇する。発生が早く出始めに長い無敵時間があるため、対空や割り込みなど様々な状況で利用できる頼れる必殺技だ。地上版、空中版共にSとHSの違いは細かい部分を省けば上昇高度のみで、HSの方が高く跳び上がる。空中版は打撃に対してのみ無敵となるので空中投げには無力。追加入力でダウン復帰不能の叩き落としを出すことができるが、地上版のSからでは連続ヒットしないので注意。叩き落としを決めれば攻めを継続できるので、連続技の締めに最適だ。



必殺技 グランドヴァイパー ↓↙←+S
RC

低い姿勢で前方へ突進し、一定距離を進んだ後にヴォルカニックヴァイパーのように上昇する。ボタンや方向キーを連続で押すとヒット数を最大で10まで増やすことができ、比例してダメージは高まる。突進中の姿勢の低さから、相手のけん制技をくぐるようにヒットさせることができる上、下段判定なので奇襲としての効果も高い。ヒット後はダウン復帰不能なので、起き上がりを攻めることが可能だ。



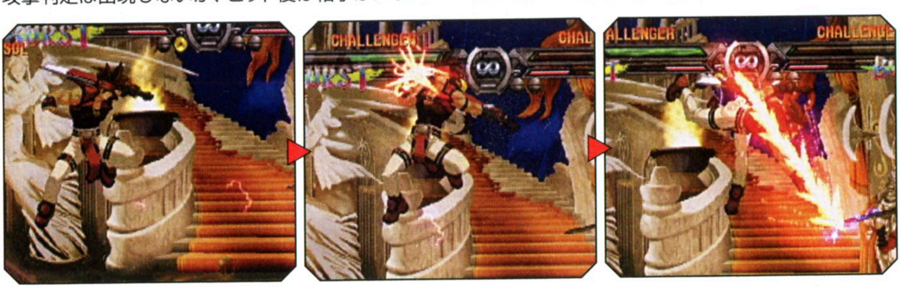
必殺技 バンディットリヴォルヴァー ↓↘→+K（空中可）
RC

前方へ跳び上がりながら膝蹴りを繰り出した後、放物線を描きながらかかと落としを見舞う突進技。かかと落としを高い打点でガードされると、場合によっては反撃を受けてしまうので多用はできないが、空中ガード不能でかかと落としがヒットすればダウン復帰不能なので、相手のジャンプを防止するように出すといい。一方、空中版は空中ガード可能で、ヒットさせてもダウン復帰可能なので使いにくい。



必殺技 バンディットブリンガー ヴァンディットリヴォルヴァー中にボタン押しっぱなし
RC FR

バンディットリヴォルヴァーの派生技。高い軌道で跳んでいき、しゃがみガード不能の攻撃を繰り出す。バンディットリヴォルヴァーに存在する膝蹴りの攻撃判定は出現しないが、ヒット後は相手がバウンドするため追撃を狙うことができる。発生はそれほど早くないが、ガードされたとしても状況は五分に近いので問題なし。また、攻撃判定は低い位置にあるため、➡＋P系の技で落とされにくいのは強み。



必殺技 ライオットスタンプ ↓↙←+K

RC / FR

背後の画面端に向かって跳んだ後、壁の反動を利用して高速の跳び蹴りで突っ込んでいく。画面端との距離が近いほど、跳び蹴りの発生は早くなる。攻撃は中段判定だが、相手キャラクターや位置関係によってはしゃがまれるだけでかわされることがあるので注意が必要。また、この技はコマンド入力直後から空中判定となるので、起き上がりを攻められた時に出すと空中やられで強引に逃げることができる。



必殺技 ファフニール ←↙↓↘→+HS

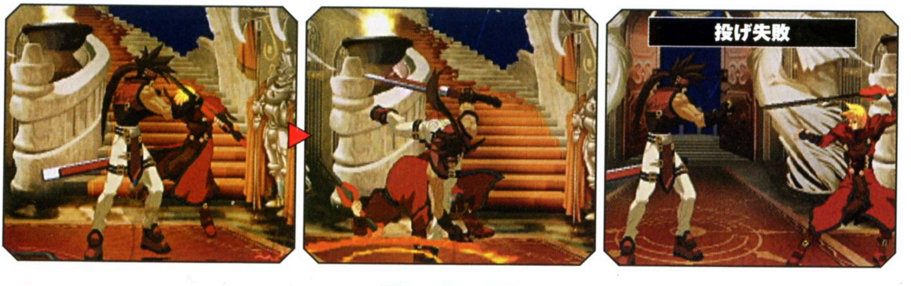
RC / FR

前方に踏み込みながら拳を突き出す。スキの少なさが特徴で、ガードさせれば若干だが有利となり、ヒット時は画面端が近ければ追撃を狙うことができる。カウンターヒットならば、画面端との距離に関係なく追撃を決められるため、見返りは大きいといえる。ただし、この技はキャンセルから出せない特殊な性質があるため、ジャンプ攻撃後や相手の起き上がりなどに使いどころが限られてしまうのが難点だ。



必殺技 ぶっきらぼうに投げる 密着して→↓↘+K

相手をつかみ、背後の地面に向けてたたき付けるコマンド投げ。相手はバウンドして宙に浮くので、様々な追撃を決めることが可能だ。投げが成立するまでに若干時間はかかってしまうが、ガードを崩す手段として効果を発揮するので多用するべき。なお、相手キャラクターごとにバウンド後にダウン復帰可能となるまでの時間が異なるので、各キャラクターに合わせた効率のいい追撃を決められると心強い。



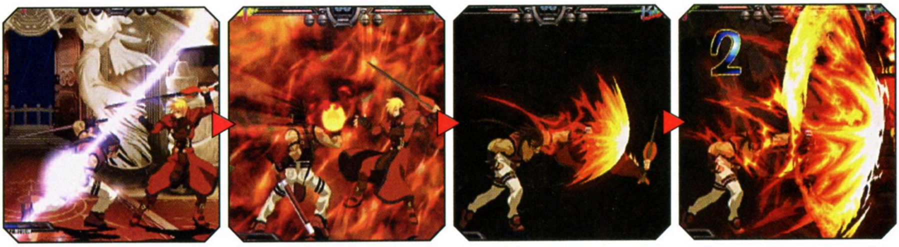
覚醒必殺技　ドラゴンインストール　↓↙←↓↙←+S

6秒間だけ爆発的なスピードを得る覚醒必殺技。移動速度や攻撃速度が速くなるが、6秒経過すると大きなスキが生じてしまう。インストール中はダスト、ジャンプD以外の通常技が高速化し、ガンフレイムは1本の巨大な火柱に、バンディットリヴォルヴァーとヴォルカニックヴァイパーの地上HS版は多段に変化。ちなみに、コマンド入力直後の無敵時間は長めなので、相手の技を避ける利用方法も可能だ。



覚醒必殺技　タイランレイブver.β　→↘↓↙←→+HS　RC

アッパーで相手を浮かせた後、巨大な炎の膜を作り出すほどの強烈なストレートを繰り出す。出始めから打撃に対しての無敵時間があり発生も早いので、割り込みや連続技に利用できる。画面端近くでヒットさせられれば、相手が壁に当たって跳ね返ってきたところに追撃を加えられる。ただし、ガードされるとアッパーとストレートの合間に割り込まれたり、ガード後に反撃を受ける可能性があるので相手に読まれないようにしたい。また、投げには弱いので、投げを狙った連係には割り込みにくい。

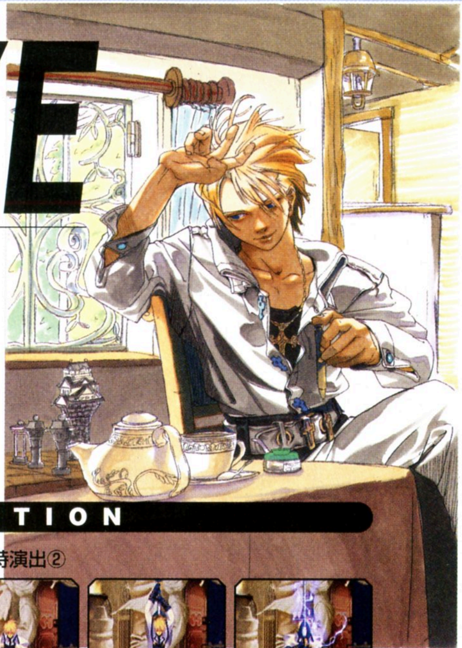


一撃必殺技　ナパームデス　P、K、S、HS同時押し後↓↘→↓↘→+HS

その場にしゃがみ込み、炎をまといながら斜め上に向かって体当たりを仕掛ける。攻撃判定は上昇中まで出現しているので、ジャンプ中に相手に当てることは可能。ただし、出始めに無敵時間がある訳ではなく、発生の早さもほかのキャラクターの一撃必殺技と比べて大差ないので、無理に使うべき技ではないといえる。相手を気絶させる機会があれば即座に一撃必殺準備を行ない、狙ってみるといいだろう。



KY KISKE

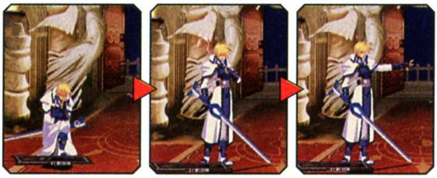


カイ=キスク

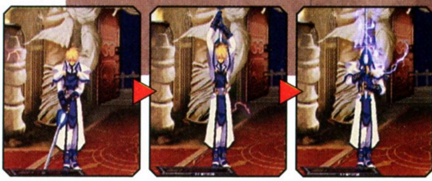
カイは飛び道具、対空、突進技とバランスよくそろった必殺技に、リーチの長い通常技を組み合わせた中距離戦を身上とする。それだけでなく、接近戦では➡+K、➡+HSを使って相手をガードに専念させたり、ジャンプK、D、空中スタンエッジを駆使した空中戦も得意。使いやすい技が多く、初心者にもオススメのスタンダードなキャラだ。

SYSTEM ACTION

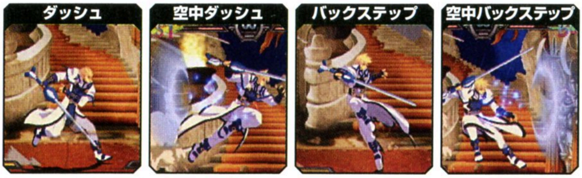
登場時演出①



登場時演出②



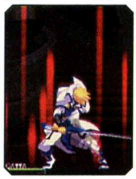
各種移動



サイクバースト



一撃必殺技準備



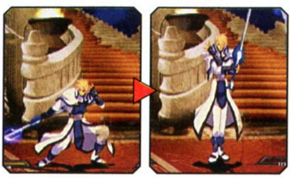
各種ガード



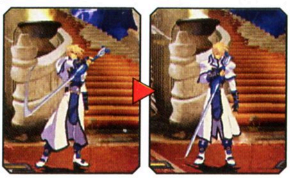
各種やられ状態



勝利時演出①



勝利時演出②



勝利時演出③





PROFILE

■カイ=キスク　KY KISKE

身長：178cm
体重：58kg
血液型：AB型
アイタイプ：青緑
誕生日：11月20日
出身：フランス
趣味：ティーカップコレクション

▍挑発




▍敬意




▍気絶



▍よろけ



COLORING

□

×

△

○

R1

START


BASIC ARTS

	P	K	S	HS	D

立ち（近距離）



しゃがみ



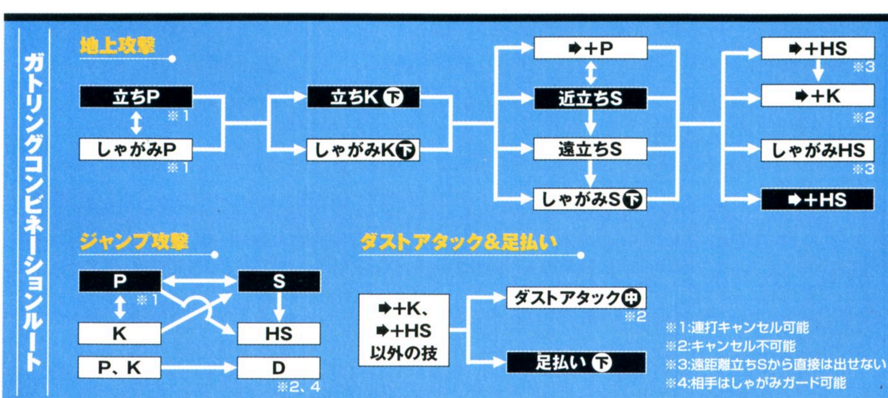
ジャンプ



レバー入れ（遠距離）







通常投げ

地上の相手の近くで⬅or➡HS



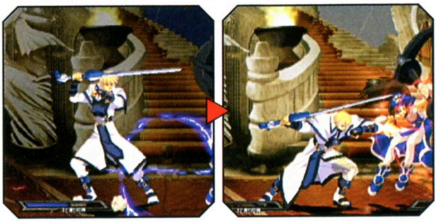
空中投げ

空中の相手の近くで⬅or➡HS



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン2つ同時押し



通常技・システム共通技解説

●地上攻撃

立ちPは打点が高く、連続技のつなぎに使おう。しゃがみPは連打が効き、ガードされてもカイが先に動ける。➡+Pは出始めから上半身無敵の性質を持ち、対空や連続技のつなぎに役立つ。下段攻撃の立ち、しゃがみKは連続技の始動や起き攻めに使っていく。➡+Kはキャンセル不可能だが、相手に当てれば先に動けるため、連続技や固める際に有効な技だ。ジャンプキャンセル可能技の近距離立ちSは連続技に組み込むこと。遠距離立ちSはリーチが長く、けん制に向いている。ただし、空振り時のスキは長めなので注意しよう。しゃがみSはリーチの長い下段技。立ちHSは連続技やけん制向きの技で、ガードされてもカイがわずかに有利。なお、カウンターヒット時はよろけを誘発する。しゃがみHSは封雷剣を上に振り上げる2段技で、早出しの対空に使っていく。2段技の➡+HSは起き上がりに重ねたり、固めに効果を発揮する技。スキが小さく、ガードさせれば大幅に有利となるので、その後も攻め続けられる。

●ジャンプ攻撃

Pは連続技に組み込む。Kは強力な攻撃判定を持ち、空中戦の要といえる技。空対空として非常に使いやすく、適当に出しても問題ない。Sは跳び込みや連続技の中継に使う技。HSは跳び込みに使っていく。リーチが長いので先端を当てるように出そう。Dは十字架状の雷を設置する技。飛び道具扱いなのでしゃがみガードでき、相手の飛び道具に当たると相殺する。十字架は複数設置でき、遠距離で盾にしたり、固めに使うのが実用的だ。

●システム共通技

ダストは攻撃発生が早くリーチも長いので、ガードを崩す際に役立つ。足払いはリーチが長く、けん制、連続技に使える技。ヒット時はダウンを奪えるので、起き攻めも仕掛けられるぞ。また、ジャンプキャンセルが可能なので、ガードされても問題ない。デッドアングルはヒット時に横方向へ吹き飛ばし、壁に当たるとバウンドする効果を持つ。通常投げはロマキャン可能なのが特徴でガード崩しから大ダメージを奪えるのが魅力だ。空中投げは遠くへ投げ飛ばし、ダウン復帰不能となる。



通常技の中では➡+Kに注目したい。ガードされても先に動けるので、さらに攻め立てることが可能。連続技の中継にも使えるぞ。

必殺技　スタンエッジ　↓↘→+S

雷の弾を封雷剣から放つ飛び道具。発射された弾の弾速は速く、回避されにくいのが特徴。弾が相手に当たる、飛び道具と相殺される、ステージ上から消える、のいずれかの条件を満たさないと次のスタンエッジを撃てない。主に遠距離でのけん制やガトリングがガードされたときのフォローに使おう。また、カウンターヒット時はのけぞり時間が長く、中距離までなら通常技やスタンディッパーで追撃可能。



必殺技　空中スタンエッジ　空中で↓↘→+SorHS

スタンエッジの空中版で、弾を発射した直後に後方へ小さく浮いてから落下する。落下中は一定時間を経過すると動けるが、着地にも若干のスキが存在するので注意。押すボタンによって軌道が違い、Sは前斜め下、HSは水平に近い軌道で下降する。Sは地上から接近してくる相手への迎撃や、跳び込む際に対空技をつぶすときに使う。HSは遠距離でのけん制や、盾にしてダッシュするなどの接近手段になる。



必殺技　スタンエッジ・チャージアタック　↓↘→+HS　F R

スタンエッジを巨大化させたものを放つ飛び道具。発射には時間はかかってしまうものの、3ヒットするようになり弾速もゆっくり進むので、盾にするといった使い方ができる。また、攻撃直前の目の前に球状の光が現れた時にフォースロマキャンが可能。

足払いヒット後にキャンセルすれば、弾が相手の起き上がりに重なるので、一方的に攻め込める。また、遠距離からの接近手段に使うのも有効だ。



必殺技 ヴェイパースラスト ➡⬇⬊+SorHS（空中可） RC

上昇しつつ封雷剣を振り抜く対空技。攻撃範囲が広く後方にも当たるため、裏側に跳び越されても落とすことができる。Sは上昇距離が短く、攻撃が出ると同時に無敵でなくなるものの、カウンターヒット時は追撃可能。HSは上昇距離が長く、攻撃が出た後も無敵状態が続く。SとHSに若干の性能差はあるが、対空、割り込みといった用途は同じ。また、空中版はSとHSに性能差はなく、連続技専用で使おう。



必殺技 スタンディッパー ⬇⬊➡+K RC FR

高速スライディング後に、封雷剣でなぎ払いを出す2段攻撃。1段目は立ちガード不可能の下段攻撃で、2段目は立ち、しゃがみガードとも可能だがヒット時はダウンを奪う。連続技の最後に使うのが基本。しかし、1段目ヒット時の距離が近いと2段目が連続ヒットしないため、ガトリングで距離を調整して出すこと。なお、スライディング後のなぎ払いの構えに入った瞬間にフォースロマキャン可能。



必殺技 グリードセバー ⬇⬋⬅+K RC

背を向けて反転しつつ、円を描くように封雷剣を振り下ろす技。しゃがみガード不可能な上に、攻撃が出ている時間も長い。さらに、攻撃の終わり際をガードさせればカイ側が有利。ヒット時は相手を空中へ吹き飛ばし、その間に追撃可能。中間距離から出すのが基本で、攻撃の終わり際を当てるように出そう。遠距離立ちSの先端からキャンセルするとちょうどいい間合いになるぞ。



KY
MA
MI
ED
PO
CH
FA
BA
JA
JO
AX
AN
VE
TE
DI
KL
JU

覚醒必殺技 ライド・ザ・ライトニング

→↘↓↙←→+HS（空中可）

RC

雷光をまといつつ突進する技。出始めから完全無敵状態となり、ヒット時はダウンを奪える。地上版は無敵の性質を活かした割り込みや起き上がり時の反撃、連続技に使う。また、空中ガードが不可能なので、相手のテンションゲージが少なければ対空に使うのも悪くない。空中版は連続技専用だが、高い位置で連続技に組み込むと反撃を受ける恐れがある。両方共ガード時のスキは大きいので注意しよう。



覚醒必殺技 セイクリッドエッジ

↓↘→↓↘→+P

FR

雷を収束させ、巨大な剣の形にして発射する。5ヒットする飛び道具で、発射後のスキが小さいため、ヒット後に追撃を決められるといった利点を持つ上に、空中ヒット時はダウン復帰不能となる。また、雷の大剣を発射した直後にフォースロマキャンが可能だ。連続技以外に使う必要はなく、セイクリッドエッジが地上ヒット時はスタンディッパーで追撃し、空中ヒット時は追撃せずダウンを奪うのが実用的だ。



一撃必殺技 ライジング・フォース

P、K、S、HS同時押し後↓↘→↓↘→+HS

封雷剣のすべての力を解放し、電撃を最大放出した突きを繰り出す一撃必殺技。封雷剣からは雷の精霊が出現しつつ、突きとともに相手へ突進していく。攻撃速度が速く、遠距離立ちSの2倍近くのリーチもあるので、一撃必殺技の中では高性能である。気絶時に狙えるチャンスもあるが、攻撃速度の速さを生かした割り込みも可能。ソルの遠距離立ちS→ガンフレイムなど、特定の連係に対して狙えるぞ。



COLUMN VS. CPU戦解説

ARCADE MODE 1

ARCADE MODE 基礎知識

CPUの操作するキャラクター計10人と闘い、ラストに待つイノを倒すことが目的だ。相手となるキャラクターはランダムだが、ラストは必ずイノとの闘いになる。イノを倒せば、各キャラクターごとに用意されているエンディングを見ることができるぞ。

また、CPU戦ではラウンド中に攻撃をヒットさせると、その技に応じた点数が入る。連続技を決めた場合には、ヒット数+αの点数が加算される仕組みだ。さらに、相手キャラクターに勝利した場合、残り体力などに応じたボーナスが加算される。ボーナスの内訳は右に示した通りだが、いずれも勝利したラウンド時の合計で計算されている。

勝利時ボーナスの内訳

・TIME BONUS（残りタイムの合計）
1カウント＝500点

・LIFE BONUS（残り体力の合計）
MAX50,000で2ラウンド分

・PERFECT BONUS
（ノーダメージで勝利した回数）
1回30,000でラウンド分

・ALL（上記3つの合計）

キャラクター別攻略 PART1

CPUは序盤は目立った動きは見せないので適当に攻撃するだけでも倒せるが、後半になるにつれてガードが固くなるので、一筋縄ではいかなくなる。そこで、以下に紹介する各キャラクターの反撃可能なポイントを覚えておき、確実にダメージを与えよう。なお、残りのキャラクターはP77をチェックしよう。

ザッパ

無憑依時・犬憑依時は地上にいると中段攻撃を仕掛けてくるので、空中から攻めるといい。剣憑依時は痛そう、っていうか痛いを派生までガードしてから反撃だ。幽霊はジャンプで近付いて投げてしまおう。

ソル=バッドガイ

ガンフレイムを3回セットで放つ特徴があるので、タイミング良く跳び込んで連続技をたたき込もう。なお、ダッシュで近付いてきた場合はタイランレイブver.βまで出してくるのでくらわないようにしよう。

メイ

中間距離からイルカさん・横や足払いを出してくるので、ダッシュで近付こうとはせずにガードで様子をうかがおう。反撃のポイントは跳び込みで、空中ガードされることは多いが対空技で迎撃していこう。

スレイヤー

Dステップを連続で出してくる場合があるので、突進中に連続技を決めたい。また、足払いはスキが大きいので、ガードできたら確実に反撃をたたき込もう。連続技を狙ってくるので、ガードは固めるように。

ブリジット

スキの大きいキックスタート マイ ハートを出してくるまでガードを固めて、ガード後に反撃を決めていこう。ロジャーラッシュを使った連係は反撃しにくいので、手を出さずにガードしておくのが無難。

カイ=キスク

スタンエッジによるけん制を多用してくるので、無理に近付く必要はない。ガードを固めて、スタンディッパーを出してきたら反撃を決めよう。ガトリングからはグリードセバーを出すので立ちガードだ。

ミリア=レイジ

必殺技をすべて使ってくるので、反撃のポイントを絞りにくいが、垂直orバックジャンプからリーチの長い攻撃を出していればヒットすることが多いぞ。地道に攻撃を当てて、ダメージを稼いで倒そう。

MAY

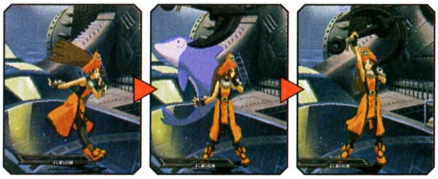
メイ



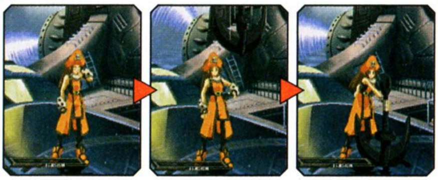
素早いジャンプを持っているので、ぴょんぴょん跳んで、相手に捕まらないように立ち回るのが基本。地上の技はスキが大きいものが多く、気軽に振れないものばかりなので、使うならスキの少ない技に絞った方がいいだろう。

SYSTEM ACTION

登場時演出①



登場時演出②



各種移動



サイクバースト



一撃必殺技準備



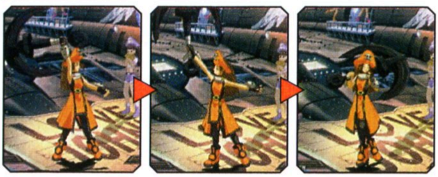
各種ガード



各種やられ状態



勝利時演出①



勝利時演出②





PROFILE

■メイ　MAY

身長：158cm
体重：47kg
血液型：B型
アイタイプ：黒
誕生日：5月5日（拾われた日）
出身：日本（？）
趣味：ジョニーのことを考えること



▍挑発





▍敬意





▍気絶



▍よろけ



COLORING

□



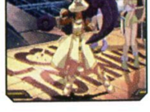
×



△



○



R1

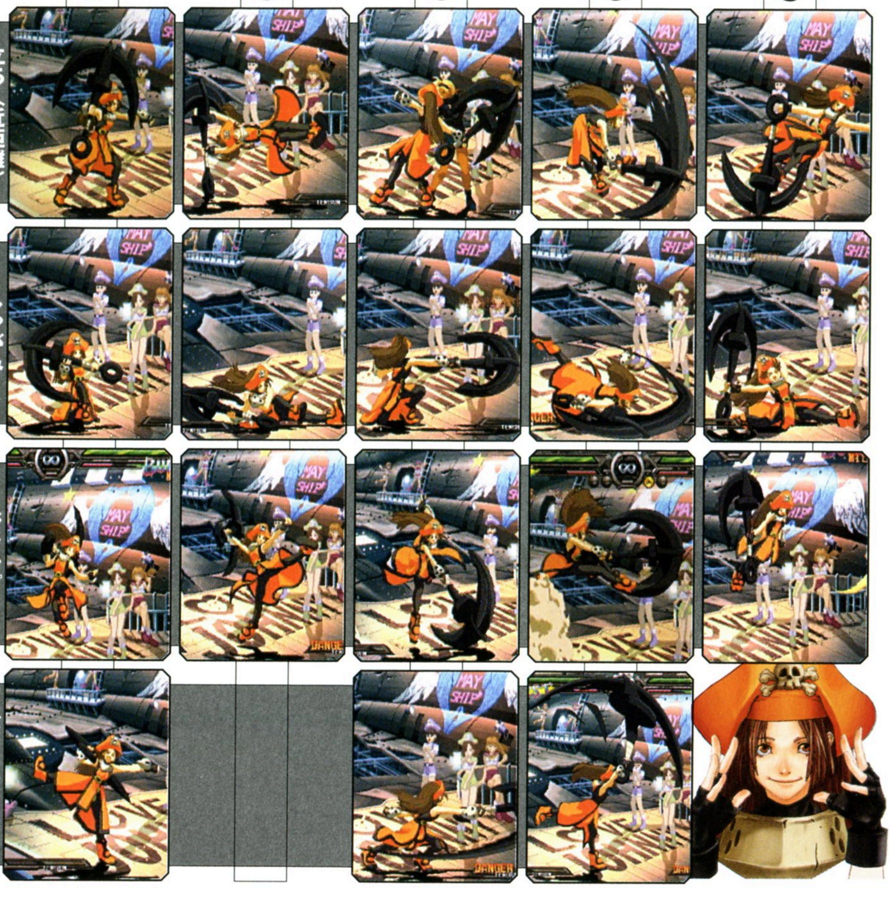


START



BASIC ARTS

	P	K	S	HS	D
立ち（近距離）					
しゃがみ					
ジャンプ					
レバー入れ（遠距離）					



ガトリングコンビネーションルート

地上攻撃

- 立ちP ※1 ↔ しゃがみP ※1
- 立ちP → ➡+HS ※3
- 立ちP／しゃがみP → 立ちK／しゃがみK（下）
- 立ちK／しゃがみK（下） → ➡+P／近立ちS／遠立ちS／しゃがみS
- ➡+P ↔ 近立ちS → 遠立ちS
- ➡+P／近立ちS／遠立ちS／しゃがみS → 立ちHS ※4／しゃがみHS（下）
- ➘+K（下） ※2

ジャンプ攻撃

- P ↔ K ※1
- P／K → S → HS
- P／K → HS
- ⬇+HS／P、K、S、HS → D

ダストアタック&足払い

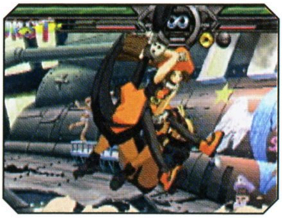
- ➡+HS以外の技 → ダストアタック（中） ※2
- ➡+HS以外の技 → 足払い（下）

※1:連打キャンセル可能
※2:キャンセル不可能
※3:立ちPからのみ出せる
※4:しゃがみKから直接は出せない

通常投げ
地上の相手の近くで←or→HS



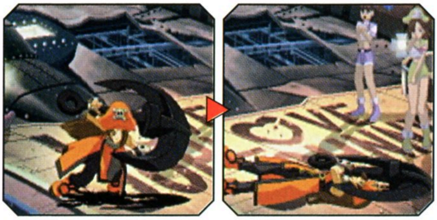
空中投げ
空中の相手の近くで←or→HS



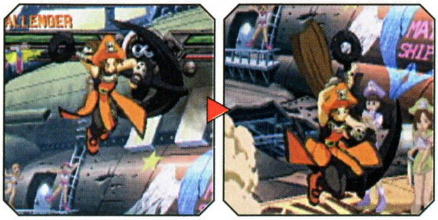
デッドアングルアタック
攻撃ガード中に→+D以外のボタン2つ同時押し



特殊技
↙+K



特殊技
ジャンプ中↓+HS



通常技・システム共通技解説

●地上攻撃

中距離では立ちKと遠距離立ちSがけん制に向いている。立ちKは足元のくらい判定がなくなるので、攻撃位置の低い技を多用する相手に有効だ。このほか、しゃがみHSはダウンを奪える下段技として重宝する。発生こそ足払いよりも遅いが、カウンターヒットすれば容易に追撃を狙うことができ、見返りは大きい。ガードされても状況は五分となるので、つぶされない程度に使おう。

近距離では立ちHSが効果的。当てた後はかなり有利な状況となるので、ヒット時は目押しで足払いをつなげられる。さらに、カウンターヒットならよろけを誘発するので、より強力な追撃が見込めるぞ。レバー入れ攻撃では姿勢の低くなる↙+Kが重要だ。スキは大きいが、攻撃位置の高い技に打ち勝てるので狙い所はあるハズ。

●ジャンプ攻撃

地上の相手に跳び込みを仕掛けるときは、下方向に判定の強いジャンプSを使おう。また、ジャンプ中↓+HSはめくりが狙えるので、空中ダッシュで相手の頭上から出すといい。空中の相手には、攻撃範囲の広いジャンプHSが有効。ダメージが高く、適度に振り回すだけでもけん制効果は十分だ。ジャンプDは伸び上がるように頭突きで攻撃を仕掛けるものだが、攻撃位置が高いため、連続技に組み込む使い方が基本となる。

●システム共通技

ダストは発生はそれほど早くないが、リーチの長さはかなりのもの。足払いは発生が早いので、接近戦での要となる技の一つ。スキが少なく、ガードされても若干不利になる程度なので多用しよう。通常投げは後方に相手を投げるのが特徴だ。



しゃがみHSは見返りが大きいが、多用するとさすがに潰されるので適度に振り回そう。

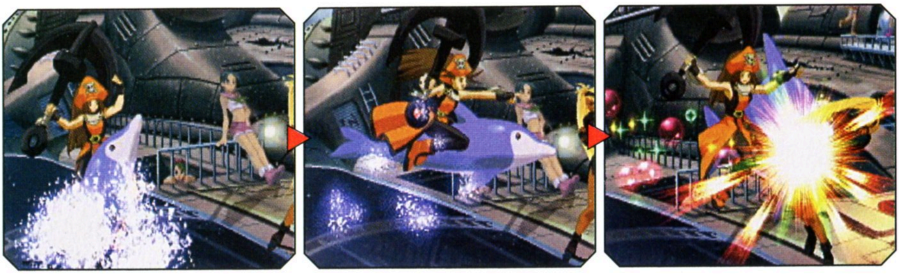


当てた後の状況が有利となる立ちHSは、メイの主力。発生は早くないのでうまく使いたい。

必殺技 イルカさん・横 ←タメ→＋SorHS

F R

イルカに乗って前方へ突進する。SとHSの違いは移動距離とスピードで、Sは画面の約半分、HSはSよりも速く、遠くまで進む。相手に当てた後は若干不利となるが、間合いが離れるので反撃は受けにくい。また、攻撃判定自体はそれほど強くないため、→＋P系の技で返されやすく多用はしない方がいい。なお、相手に届かなかった場合のスキは少ないため、移動距離を覚えて相手の目の前で着地する奇襲も有効だ。



必殺技 イルカさん・縦 ↓タメ↑＋SorHS

F R

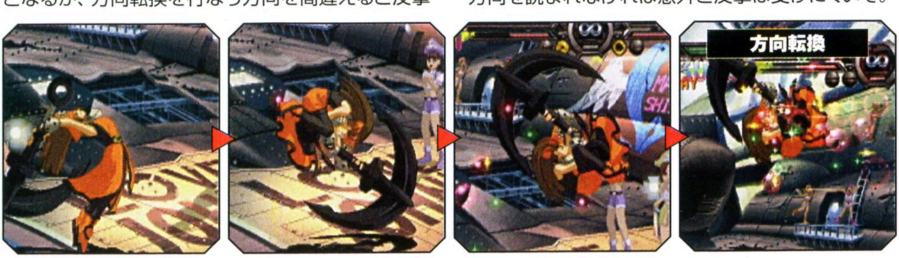
イルカに乗って高い放物線を描いて跳び上がる。下降中の攻撃のみ、しゃがみガード不能となる。SとHSでは移動距離に違いがあり、HSではかなりの距離を移動する。ヒット時はダウンを奪えるものの、ガードされた場合のスキはイルカさん・横よりも大きいため、反撃を受ける可能性がある。空振り時のスキは小さいので、目の前で着地しての奇襲としても使えるほか、間合いを調節すればめくりも狙えるぞ。



必殺技 レスティブローリング→方向転換 →↓↘＋S(空中可)、レスティブローリング中に方向ボタン＋S

R C

イカリを構えたまま斜め上方向へ跳び上がり、回転しながら上昇する。攻撃後は方向ボタンを入力しながらSを入力することで、3回まで方向転換を行なえる。空中連続技のトドメに組み込む使い方が基本となるが、方向転換を行なう方向を間違えると反撃を受けるので注意すること。また、この技は空中ガード不能なので、相手がジャンプしそうな局面で出すと効果的。空振りした場合は、方向転換を駆使して反撃を受けないようにごまかそう。スピードが速いので、方向を読まれなければ意外と反撃は受けにくいぞ。



必殺技 **拍手で迎えてください** ←↙↓↘→+PorKorSorHS（ため可） R C / F R

片手を振り上げて頭上に浮き輪を出現させ、そこからイルカが飛び出してくる。攻撃ボタンで浮き輪の位置に違いがあり、Pはメイの頭上、Kはメイの前方、Sは相手の目の前、HSは相手にイルカが当たる位置、という具合。また、攻撃ボタンを押し続けると浮き輪のままタメることができ、最大で6匹までイルカが増加。このほか、出始めの片手を振り上げるときは攻撃判定があり、上半身無敵なので覚えておこう。





必殺技 **オーバーヘッド・キッス** 密着して→↘↓↙←+K R C

相手を背後の画面端まで投げるコマンド投げ。投げられた相手は壁に当たって跳ね返ってくるので、そこに様々な追撃を決めることが可能だ。投げが成立するまでに若干時間はかかるものの、追撃が狙える点は見逃せないので積極的に狙っていきたい。ただし、投げを決めた際の画面上での自分の位置により、投げた後の相手との間合いや浮く高さが異なるため、位置で判断して追撃を変える必要がある。





覚醒必殺技 **究極のだだっこ** →↘↓↙←+HS R C

だだっこのようにイカリを振り回す。出始めに無敵時間があるので、起き上がりや割り込みに使えるのが特徴。ガードされた場合は若干のスキが生じるものの、手痛い反撃は受けにくい。イカリの先端がヒットした場合は攻撃回数が減少してダメージが落ちるほか、ギリギリ届く距離でヒットさせた場合は初段しか当たらずにスキだらけとなってしまうので、相手と離れた間合いから出すのは控えた方が無難だ。





覚醒必殺技　グレート山田アタック　↓↘→↓↘→+S

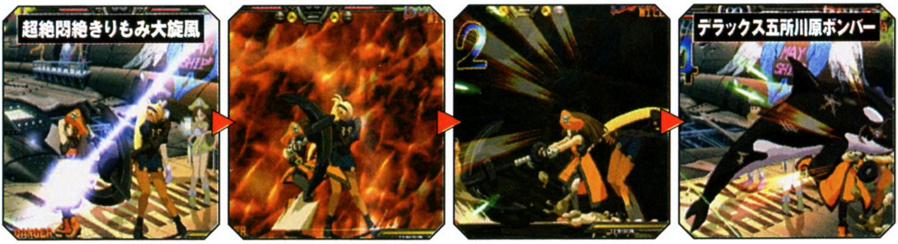
巨大なクジラ、山田さんを呼び出して体当たりさせる。主にオーバーヘッド・キッス後の追撃として使うほか、中間距離から相手が動きそうなときに出してみるのも面白い。カウンターヒットすれば追撃が可能なので、見返りが大きいのだ。スキは少ないので、ガードされた場合でも反撃は受けにくいぞ。なお、山田さんは後方の画面端から出現するので、相手に届くまでの時間は画面の位置関係で変わる。



覚醒必殺技　超絶悶絶きりもみ大旋風→デラックス五所川原ボンバー　→↘↓↙←+S、超絶悶絶きりもみ大旋風中にP

RC

イカリを砲丸投げのように振り回しながら前方へ進んでいく。追加入力を行うことで、シャチの五所川原さんを呼び出しての追撃を行なえる。地上の相手に当てたのでは全段ヒットする前に離れてしまうので、足払いキャンセルから連続技に組み込む使い方が基本となる。攻撃判定発生まで投げに対して無敵になるが、打撃はくらうので割り込みには使いにくい。ヒット時は動作終了前にデラックス五所川原ボンバーにつなげてダメージを稼ごう。画面端付近なら、さらに追撃を決めることもできる。



一撃必殺技　メイと愉快な仲間達　P、K、S、HS同時押し後密着して←↙↓↘→←↙↓↘→+HS

コマンド投げタイプの一撃必殺技。相手をつかんだまま上昇して地面にたたき付けると、画面端から大勢の仲間達が現れて順番に相手を踏み付けていくぞ。コマンド入力直後に若干の無敵時間はあるものの、投げが成立するまでにはかなりの時間がかかる上、画面暗転後でもジャンプでかわされてしまう。普通に狙って決められる技ではないので、相手を気絶させることができれば狙うぐらいにしておこう。



COLUMN VS. CPU戦解説

ARCADE MODE 2

キャラクター別攻略 PART2

P69で紹介し切れなかった分のキャラクターの特徴を紹介しよう。CPU戦では全キャラクターに通用するようなパターンがないので、各キャラクターの特徴をしっかり覚えておきたい。特に、使い始めたばかりのキャラクターではCPUに押されがちなので、反撃できるポイントを覚えてダメージを与えていこう。

エディ

地上から攻めるとインヴァイトヘルをくらいやすいので、空中から2段ジャンプで攻め込もう。ただし、ジャンプの軌道が低いと➡+HSで迎撃されてしまう可能性があるので、高めに跳び込むように。

チップ=ザナフ

防御力が低いので、それほど苦労はしない相手。毅式転移は反撃を決めにくいので、αブレードとジャンプの着地に反撃の的を絞るべき。しっかり反撃を決めていけば、まず負けることはないだろう。

梅喧

畳替しを2回1セットで出してくることが多いので、1回目を近距離でガードできたら、発生の早い技で割り込みを狙ってみよう。このほか、畳替し(空中)、鉄斬扇のガード後が反撃を決めるチャンスだ。

ジョニー

あまり攻撃を仕掛けてこないので、倒しやすい相手。ミストファイナーを上中下の順番に出す特徴があるので見逃さずに反撃だ。なお、まれに覚醒必殺技を出してくるので、テンションゲージがあるときは注意。

御津 闇慈

空中から攻めると覚醒必殺技や陰をくらいやすいので、地上でガードを固めつつ反撃を狙うのが安全。多用してくる風神には反撃を決めにくいが、それ以外は手を出しやすいので割り込みを狙っていこう。

テスタメント

対空が甘いので、跳び込んで連続技を狙ってダメージを与えよう。設置系の必殺技は厄介だが、それほど多用はしないのでうまく攻めたい。なお、グレイヴディガーをガードできたら割り込みを狙おう。

ポチョムキン

地上戦ではスキをみせるとポチョムキンバスターをくらってしまうので、跳び込みから連続技を狙っていくといい。また、ハンマフォールはスキが大きいので、ガードできたら反撃を決めるチャンスだ。

ファウスト

スキの大きい技を出してくるので、ガードを固めて待つといい。槍点遠心乱舞、ごーいんぐまいうえい、刺激的絶命拳をガードできたら反撃だ。確実にダメージを与えられるとき以外はガードしておくのが得策。

蔵土縁 紗夢

ガード後に反撃可能な技を出してくることが多いので、画面端付近でガードを固めるといい。龍刃、逆鱗、兆脚鳳凰昇、➡+HSなどが反撃の狙い目だ。中段が多いので、立ちガードで待つといいだろう。

アクセル=ロウ

跳び込みからの攻めが有効だが、ジャンプ攻撃を出すと天放石 上段で取られやすいので、技を出さずに着地して投げを狙おう。ダッシュが見えたら鎌閃撃や百重鎌焼を出してくるので手を出さないように。

ヴェノム

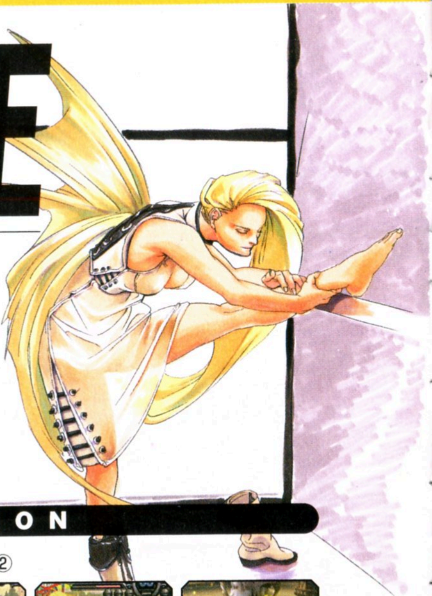
ガードが固いのでダメージを与えにくいが、攻撃力が低いので、相打ちを構わずに攻撃を仕掛けていこう。まれにダークエンジェルを出してくるが、さすがにこれをくらうと危険なのでジャンプでかわそう。

ディズィー

魚を捕る時に使ってたんですに注意しつつダッシュで近付き、連続技を狙おう。覚醒必殺技を出されたら、インペリアル・レイならフォルトレス、ネクロ怒った場合ならジャンプと素早く反応して対処しよう。

MILLIA RAGE

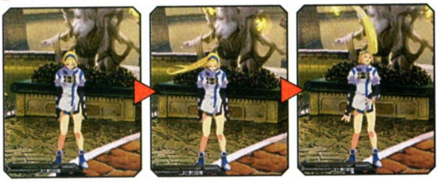
ミリア=レイジ



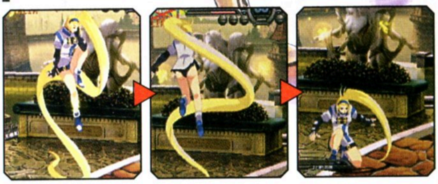
素早い動きと髪の毛を利用したトリッキーな動きで、相手を幻惑する。HSタンデムトップを利用した強力な起き攻めを展開できるため、一度ダウンを奪えばそのまま勝利までつなげられる可能性を秘めている。

SYSTEM ACTION

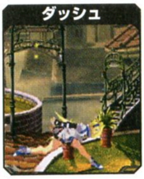
登場時演出①



登場時演出②

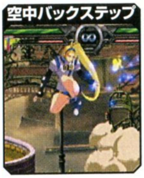


各種移動

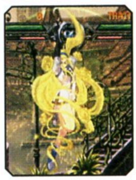

ダッシュ


空中ダッシュ


バックステップ


空中バックステップ

サイクバースト



一撃必殺技準備



各種ガード


立ち

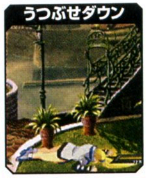

しゃがみ


空中

各種やられ状態


きりもみ

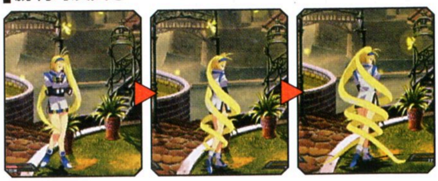

あおむけダウン


うつぶせダウン

勝利時演出①



勝利時演出②



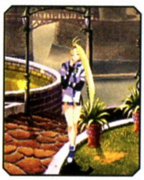
PROFILE

■ミリア=レイジ　MILLIA RAGE

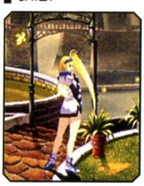
身長：169cm
体重：48kg
血液型：B型
アイタイプ：青
誕生日：孤児のため不明
出身：アサシン（ロシア）
趣味：猫を追いかけ回すこと



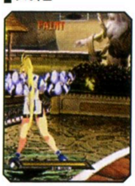
挑発




敬意




気絶



よろけ



COLORING

□


×


△


○

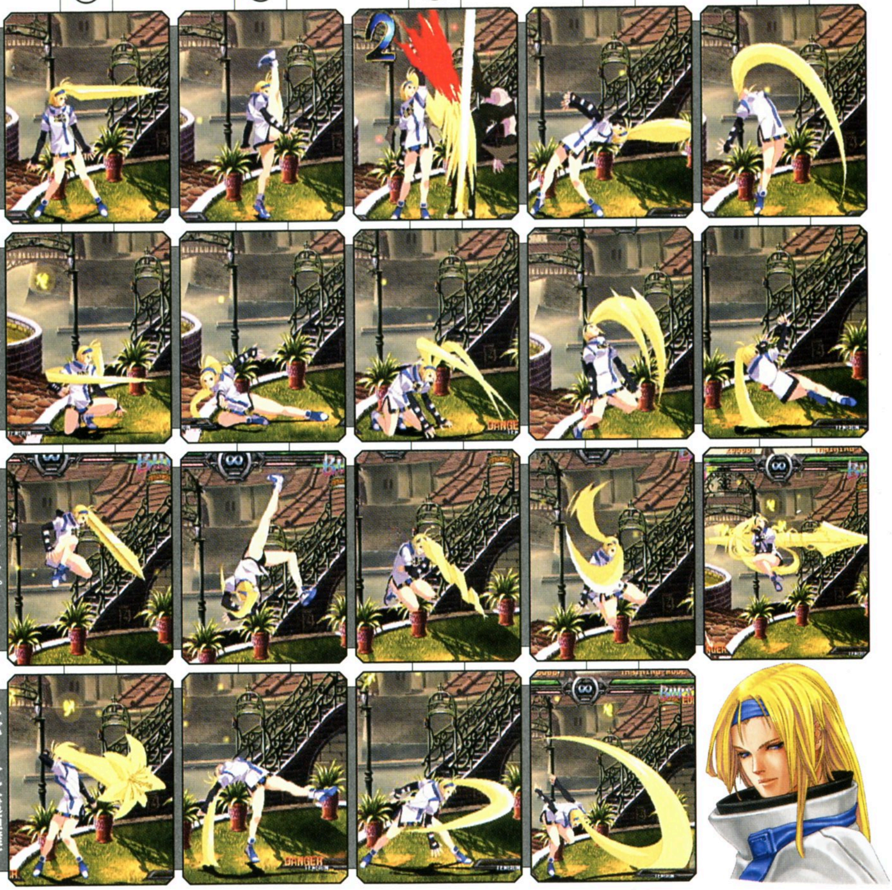

R1


START

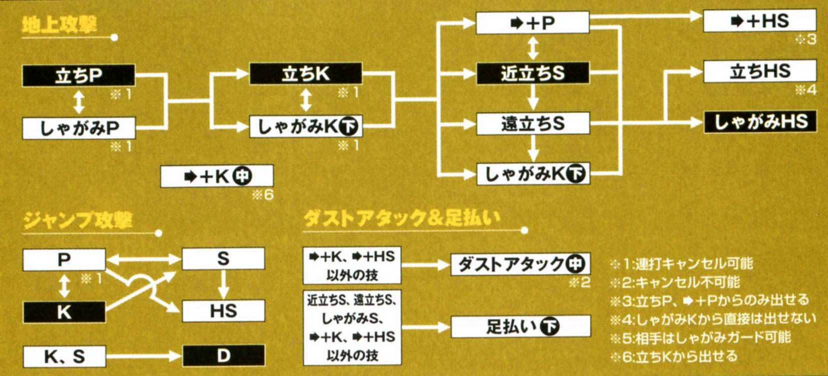

MILLIA RAGE

BASIC ARTS

	P	K	S	HS	D
立ち(近距離)					
しゃがみ					
ジャンプ					
レバー入れ(遠距離)					



ガトリングコンビネーションルート

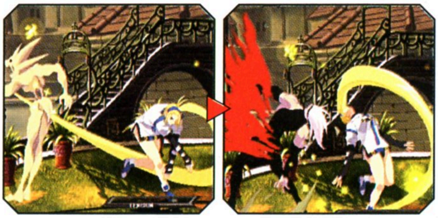


MILLIA RAGE



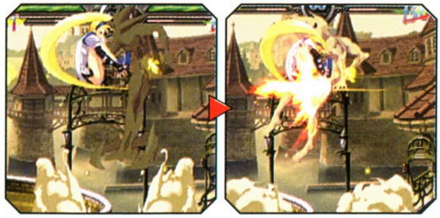
通常投げ

地上の相手の近くで⬅or➡HS



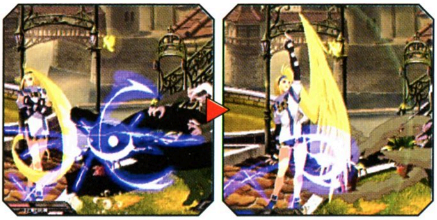
空中投げ

空中の相手の近くで⬅or➡HS



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン2つ同時押し



通常技・システム共通技解説

●空中ダッシュ

ミリアはジャンプ後、空中ダッシュが2回できるという特殊な能力を持っている。だが、2段ジャンプ後は1回しかダッシュできないので注意。

●地上攻撃

中間距離では、上半身に無敵のある➡+Pとリーチの長い遠距離立ちSをけん制に使っていこう。なお、前者は空振り時の硬直は長いが、カウンターヒットさせるとよろけを誘発できる。また、足払いはリーチが長くスキが小さいので非常に使い勝手がいい。対空には主にしゃがみHSを利用していこう。攻撃判定が広くスキが小さいので使いやすい。また、前述で挙げた上半身に無敵がある➡+Pや連打可能な立ちPも効果は高い。

●ジャンプ攻撃

ジャンプHSは相手を下方向へたたき落す効果がある3ヒット技。空中の相手にヒットさせると、大抵の場合ダウンを奪えるはずだ。跳び込みには下へ鋭いジャンプSが有効。また空対空には横に強いジャンプPと上に強いジャンプKを相手の位置によって使い分けていきたい。どちらもヒット後はジャンプHSにつなげ、ダウンを奪おう。

●システム共通技

デッドアングルアタックは非常に発生が早い上、無敵時間が長いので相手の攻めを切り返すのに有効だ。だが、スキが大きめなので、ガードされた場合は反撃を覚悟しよう。通常投げは髪の毛を相手に突き刺しダウンを奪う。ダウンまで若干猶予があるので、ダッシュから追撃が可能だ。空中投げは相手を遠くに蹴り飛ばす。ダウン復帰不能時間が長いので、ある程度の低い位置で決めればダウンさせられるぞ。



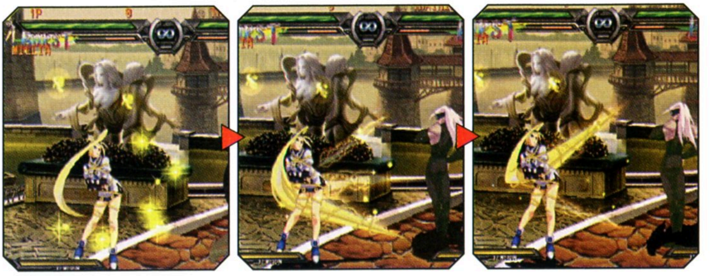
ジャンプDは横へのリーチが非常に長い。地上の相手にヒットさせればダウンを奪えるので、利用価値は高い。



立ちPは空中ダッシュや遠距離から跳び込んでくる相手に使おう。2、3発でヒット確認し、空中連続技へ移行するのが理想的だ。

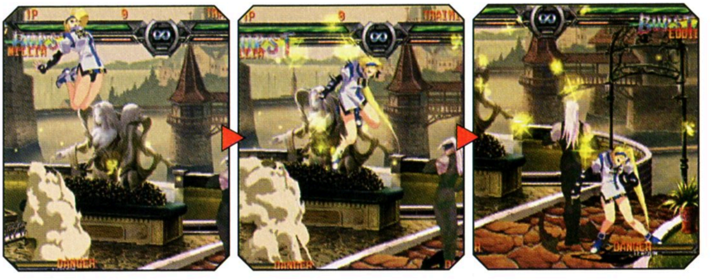
必殺技 ラストシェイカー　S連打or↓↙←+S　RC

髪を鋭くとがらせ、何度も攻撃する必殺技。コマンド入力の方法に関係なく、Sボタンを連打するとヒット数を増加させることが可能。発生が非常に早いので、レベル1の技からでも連続技に組み込める。



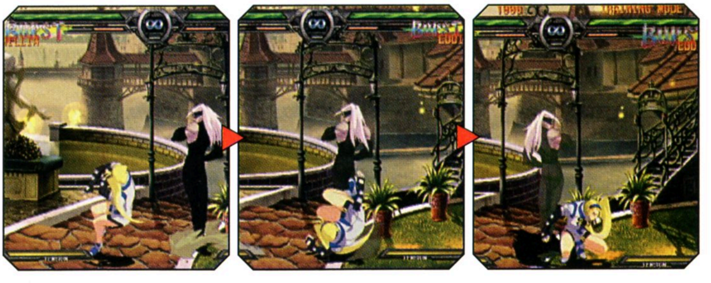
必殺技 高速落下　空中で↓↘→+K

空中から前方斜め下方45°に高速で移動する、攻撃判定を持たない特殊な必殺技。やられ判定が小さくなる上に素早く移動できるので、空中で逃げ回る際や奇襲に利用していくといいだろう。



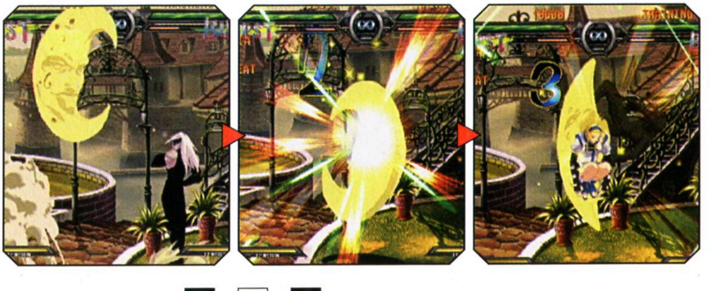
必殺技 前転　↓↙←+K

前方へ転がりながら移動する技。移動中のやられ判定が極端に小さいため、地面スレスレを攻撃する技以外は避けることができる。また、素早いため見切られづらく、奇襲としても利用価値は高い。



必殺技 バッドムーン　空中で↓↘→+P　RC

空中にて髪で三日月を作り、転がりながら斜め下方45°へ向かって突進する必殺技。ジャンプHSからの連続技に組み込むのが主な使い方。なお、ジャンプの昇りで出せば、中段攻撃としても利用できる。



必殺技 シークレットガーデン

↓↙←+HS後、レバー+HSで方向指定(4回まで可能)

頭上に透明な弾を発生させる必殺技。腕を広げているモーション中にレバー方向+HSで、4回まで任意に弾の軌道を変えられる。発生自体はかなり遅く、到底連続技に組み込めるものではないが、画面内に存在する時間が長いので、攻めへのきっかけ作りや相手の行動を制限するには最適だ。サイクバーストや空中投げなど、遠くで相手がダウンしたときは、この必殺技を盾にして接近を試みるといいだろう。



必殺技 タンデムトップ

↓↘→+SorHS

F R

勢いよく一回転し、周りに透明な緑色の輪を発生させる飛び道具系必殺技。

S版は主にレベル3以上の技から連続技に使用する。ガードされてもスキは無く、ヒットさせれば壁に跳ね返らない限りダウンを奪えるので利用価値は高い。なお、画面端でヒットさせれば、立ちPから空中連続技へ移行することも可能だ。

HS版は全く用途が異なり、攻撃判定が遅れて発生することを利用し、起き攻めに使っていく。発生が極端に遅いので完全に重なる状況は少ないが、隙が小さい上、フォースロマキャンが可能なので、相手にとってはかなりのプレッシャーになる。なお、S、HS版いずれも、ミリアがダメージを受けると攻撃判定が消失してしまうので注意したい。



必殺技 サイレントフォース

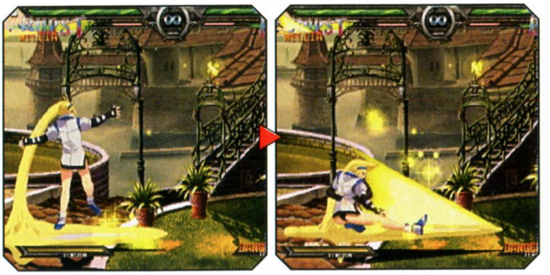
空中で↓↙←+S

空中で反転しながら斜め下方45度にナイフを投げる。通常の飛び道具とは違い、投げた後は地面に突き刺さり、ナイフの真上でしゃがむ(しゃがみガードは不可能)と拾い直せる。拾うまでは再度使用できないので注意したい。空中からのけん制や跳び込みが主な用途。地上の相手にカウンターヒットさせるとよろけが誘発できるので、相手の対空をつぶした際の見返りは大きいぞ。



必殺技 **アイアンセイバー** ↓↙←+P RC FR

髪で作った剣にサーフィンのように乗り、前方へ突進する。レベル5の攻撃から連続技に組み込むことができ、ヒット時は相手を大きく吹き飛ばしてダウンさせる。また、下段判定の上にガードされてもスキが少ないので、奇襲として重宝するが、ジャンプで回避されると手痛い反撃を受けかねないので注意。なお、画面端でヒットした場合、(フォース)ロマンキャンセルを利用すれば追撃が可能だ。



覚醒必殺技 **ウィンガー** ↓↙←↙↓↘→+HS RC

真上に一度上昇してから、斜め下方に向かって突進する覚醒必殺技。無敵時間が長いので、主にリバーサルや割り込みに利用していく。なお、スキは大きく、ガードされた場合は反撃を覚悟しよう。



覚醒必殺技 **エメラルドレイン** ↓↘→↓↘→+S

前方に光の輪を3発飛ばす覚醒必殺技。無敵時間は無いに等しいが、発生は早い上に長時間ダウン復帰ができないので、3発共ヒットすれば追撃が可能。主に連続技のつなぎに使用していく技だ。



一撃必殺技 **アイアンメイデン** P、K、S、HS同時押し後↓↘→↓↘→+HS

相手の足元から無数の髪を出現させ、攻撃する一撃必殺技。ヒットすると相手を絡め取り、髪で作った2本槍で突き刺す。発動モーション、発生が共に遅く、無敵時間も無いため使いづらい。



COLUMN VS.CPU戦解説

ARCADE MODE 3

ラスボス・イノ攻略

イノはこちらの動きに合わせるように攻撃を仕掛けてくる強敵だ。このイノに対して有効なパターンは、空中ガードを入力しながら跳び込み、ジャンプ攻撃を出さずに着地して投げるというもの。空中ガードしていれば迎撃されにくく、投げもかわされにくいのだ。また、イノは起き上がりに➡+Pを出してくることが多いので、投げを決めてダウンを奪ったら、起き上がりに攻撃判定の低い技(足払いなど)を重ねてみよう。➡+Pをつぶせる技なら、下段である必要はないぞ。ここから連続技を決められれば、勝利はもう目の前だ。ちなみに、ケミカル愛情は3回連続で出すことが多いので、1回目をガードできたら反撃を決めるチャンス。また、HS狂言実行もスキが大きいので、見逃さずに反撃をたたき込もう。



ジャンプ攻撃を出さずに着地で投げを狙う。簡単で返されにくいパターンなので、これでダウンさせよう。



起き上がりに攻撃判定の低い技を重ねよう。若干遅めに重ねることで、カウンターヒットを狙うことも可能。

メガロマニア対処法

メガロマニアはラスボスのイノだけが使用してくる必殺技で、サイクバーストのようにやられ状態からでも使える特殊なもの。後方に大きくジャンプした後に弾道の照準が表示され、大量の弾が放出される。非常にダメージが高く、フォルトレスでガードしたとしてもかなりの体力を削られてしまうぞ。一度弾に触れるとアウトなので、かわしてから反撃を決めよう。なお、弾道のパターンは3通りで、それぞれ回避方法が異なるほか、フォースロマキャンで弾道を変えてくる場合もあるのでしっかり反応しよう。

パターン A

上昇ぎみの弾道は、画面端まで後退してしゃがんでかわす。フォースロマキャンでパターンCが来た場合、ダッシュのできないポチョムキンではかわせないのでサイクバーストで強引に回避しよう。



パターン B

波打つような弾道は、弾が発射された後に少しずつ変化する。まずは中央の波の間に入り、弾が発射されたら弾の動きに合わせるように前進だ。イノに近付けたら、弾に当たらないように攻撃を仕掛けよう。



パターン C

放射状に放たれるこの弾道は、イノに近付いてからジャンプで回避しよう。赤い照準が切れたら垂直2段ジャンプを行なうと回避できるが、このときにイノを跳び越してしまうと弾がサーチしてくるので注意。



COLUMN

EDDIE



エディ

エディがザトーの体を支配したということもあり、人間離れした技を数多く持つのが特徴。通常技をはじめ、浮遊、潜行、そしてエディ召喚などクセが強く、他キャラと比べ、使いこなすには多少の時間が必要なテクニカルキャラ。しかし、本体と分身による2体同時攻撃は非常に強力で、エディ連係を駆使すれば、1回の攻めで勝負を決するほどの爆発力を発揮する。

SYSTEM ACTION

▌登場時演出①



▌各種移動

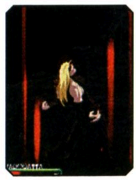


ダッシュ　空中ダッシュ　バックステップ　空中バックステップ

▌サイクバースト



▌一撃必殺技準備



▌各種ガード



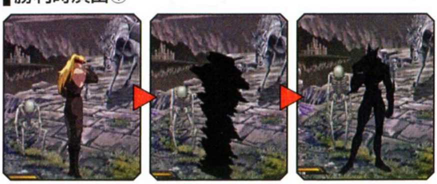
立ち　しゃがみ　空中

▌各種やられ状態



きりもみ　あおむけダウン　うつぶせダウン

▌勝利時演出①



▌勝利時演出②





PROFILE

■エディ　EDDIE

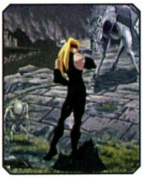
身長：181cm
体重：68kg
血液型：A型
アイタイプ：本来は青
誕生日：1月28日
出身：アサシン（スペイン）
趣味：花言葉を言い当てる

（プロフィールは"ZATO-1"のもの）

挑発




敬意




気絶



よろけ



COLORING

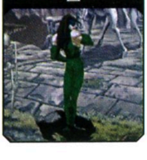
□



×



△



○



R1



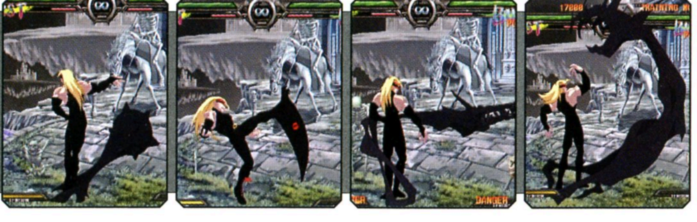
START



BASIC ARTS

	P	K	S	HS	D
立ち（近距離）					
しゃがみ					
ジャンプ					
レバー入れ（遠距離）					







ガトリングコンビネーションルート

地上攻撃

- 立ちP ※1 ↕ しゃがみP ※1 → 立ちK(下) / しゃがみK(下)
- しゃがみK(下) → ➡+HS ※2、3
- 立ちK(下) / しゃがみK(下) → ➡+P ※4 / 近立ちS / 遠立ちS / しゃがみS
- ➡+P ↕ 近立ちS
- 近立ちS → 遠立ちS → しゃがみS
- ➡+P / 近立ちS / 遠立ちS / しゃがみS → 立ちHS ※5、6 / しゃがみHS
- ➡+K(中) ※2

ジャンプ攻撃

- P ↕ K ※1
- P → S / HS
- K → S / HS
- S → HS
- P、S → D

ダストアタック&足払い

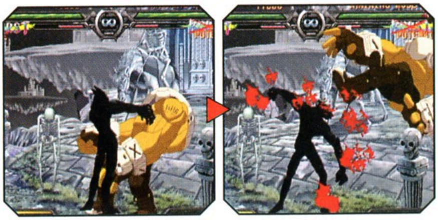
- 立ちHS、➡+P、➡+K、➡+HS以外の技 → ダストアタック(中) ※2
- ➡+K、➡+HS以外の技 → 足払い(下)

※1:連打キャンセル可能
※2:キャンセル不可能
※3:しゃがみKからのみ出せる
※4:立ちK、しゃがみKからは直接出せない
※5:しゃがみKから直接は出せない
※6:キャンセルは1〜2段目のみ可能



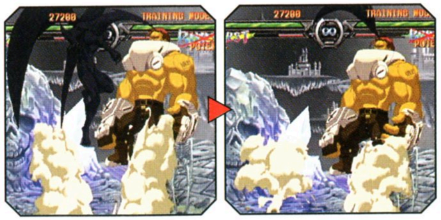
通常投げ

地上の相手の近くで←or→HS



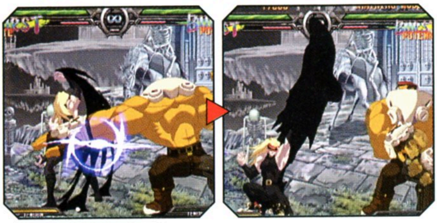
空中投げ

空中の相手の近くで←or→HS



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に→＋D以外のボタン2つ同時押し



通常技・システム共通技解説

●地上攻撃

立ちPは連続技の中継、しゃがみPは発生の早さを活かした割り込みに使う。ジャンプキャンセル可能技の→＋Pは上半身無敵の性質を持ち、ヒット時は空中連続技を狙える。下段攻撃の立ちKはエディ連係時のガード崩しや連続技の始動に役立つ。→＋Kはよろけを誘発する中段攻撃で、ガード崩しがメインの使い方。また、攻撃が発生した瞬間にフォースロマキャンが可能。近距離立ちSは連続技の中継に使い、立ちKからつなげるのが基本だ。遠距離立ちSはリーチの長い多段技。けん制に使えなくもないが空振り時のスキは大きい。しゃがみSはエディの主力けん制技。ここからキャンセルでインヴァイトヘルにつなぐのが基本。カウンターヒット時は連続ヒットになり、ダウンを奪えるぞ。立ちHSは多段技で、3段目カウンターヒット時はダウンを奪う。しゃがみHSは→＋Pと並ぶ対空の要。上方向に強く、カウンターヒット時はダウンを奪えるため、起き攻めを狙いにいける。→＋HSは上方向にリーチが長い対空技。ただし、キャンセル不可能の性質を持つため、分身を召喚しているとき以外は使わなくてもいい。

●ジャンプ攻撃

Kはジャンプキャンセル可能技で、跳び込みやガード不能連係を狙うときに使用する。また、ジャンプキャンセル後は浮遊になるため、低空でまとわりつくことも可能。Sは下方向に強く、跳び込みに最適の技。浮遊で相手の頭上から出せば、対空技につぶされにくいハズだ。Dは真横から斜め上方向に強く、空対空に効果を発揮する。さらに、ダメージも高くダウン復帰可能までの時間が長いので、空中連続技に組み込もう。なお、カウンターヒット時はダウン復帰不能となる。

●システム共通技

ダストは攻撃発生が遅いため見切られやすい。足払いはダウンを奪えるのが長所。起き攻めを仕掛けられるのでエディにとって必須の技だ。デッドアングルは切り返しに最適の手段で、カウンターヒット時にダウンするのが魅力。通常投げは投げ間合いは標準だが、ダムドファングよりも投げるまでの時間が早く、その後に起き攻めを狙える。



対空の要となるしゃがみHSは、カウンターヒット時ダウン復帰不能。その状況では追撃せずにダウンさせ、起き攻めを狙おう。

必殺技　インヴァイトヘル　↓↓+SorHS

FR

地面からドリルが出現する下段判定の飛び道具。Sは中距離に、HSは遠距離に出現させられる。この技を出した直後は少しの間だが、同じボタンによるインヴァイトヘルを出せないので注意しよう。ただし、S→HSと交互に連発することはできる。また、地面からドリルが出現する瞬間にフォースロマキャンが可能。ヒット時はダウンを奪えるため、遠距離からのけん制や相手の起き上がりに重ねよう。



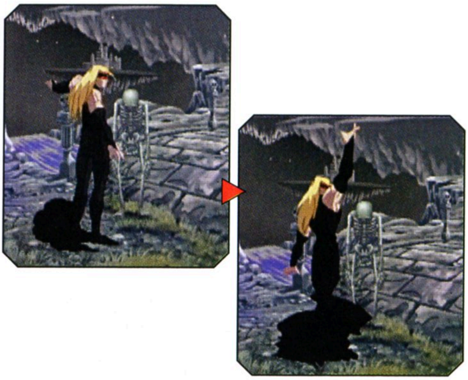
必殺技　ダムドファング　密着して→↓↘+S

巨大な球体に相手を包み込んだ後、手刀で破裂させる投げ技。通常投げよりも投げ間合いが広く、ダメージも高い上にダウンを奪えるのが魅力。さらに、画面端でダムドファングを決めれば、追撃も決められる。演出中にも分身を自由に動かせるが、メガリスヘッドだけは出せないので注意しよう。ダウンを奪った後に起き上がりを攻められるため、積極的に狙いたい。また、投げ失敗時のスキも少ない方だ。



必殺技　エディ召還（戻し）　↓↘→+PorKorSorHS

分身を召喚する技。HSで召喚したときはその場で出現し、それ以外はボタンに応じた各攻撃(後述)を出しつつ実体化する。ただし、Dの中段攻撃での召喚は不可能。なお、召喚の際に体力ゲージの下にエディゲージが出現。このゲージは時間経過か分身が攻撃を行なうと減少し、0になるか分身に攻撃を受けると、召喚するまでに時間がかかる。また、本体が攻撃をくらったorガードした、再度エディ召喚コマンドを入力した場合は分身が消滅するがゲージ回復は早く、即座に召喚が可能。分身は方向ボタンの左右要素で移動でき、↗、↖に方向ボタンを入れれば、分身のみを前進、後退できる。また、各攻撃はボタンを押した時でなく、離したときが入力になるぞ。



必殺技

小攻撃

エディ召喚後にP

クチバシを伸ばして攻撃する技。ダメージこそ低いものの攻撃速度が速く、リーチも長い。使用後にすぐ次の攻撃を出せるのも利点だ。なお、エディゲージの消費も少なく、1回の召喚中に最大8回使用できるけん制技。



必殺技

対空攻撃

エディ召喚後にS

真上に向かって手を伸ばす攻撃で最大6回使用可能。空中ガード不能の効果を持つ上に、ヒット時はダウン復帰可能までの時間も長く、追撃を決めやすい上に、ガード時の硬直も長い。対空、固め、連続技など用途の広い万能技だ。



必殺技

移動攻撃

エディ召喚後にK

体をノコギリ状に変化させて突進する多段技。最大で4回使用することができエディ連係の起点になる。なお、画面端に近い状態で出すと突進がすぐに止まる場合もある。起き上がりにこの攻撃を重ね、本体と同時攻撃を仕掛けよう。



必殺技

ドリルスペシャル

エディ召喚後にHS

エディゲージをすべて消費しつつ、その場で地雷に変化。その後、約2秒後に巨大なドリルが発動する。このドリルは3ヒットし、初段のみ下段判定。エディゲージは地雷になった瞬間から回復を始め、発動時は半分近く回復している。



必殺技

中段攻撃

エディ召喚後にD

分身が鮫の姿に変化して地面から跳ねる技。飛び跳ねた頂点を過ぎた辺りから、着地するまで攻撃が出ている。エディゲージを大幅に消費し、最大で2回しか使用できない。だが、中段の特性を活かしたガード不能連係を狙えるぞ。



必殺技

飛　行

二段ジャンプ

翼を広げて飛行する移動技。他キャラの2段ジャンプと同じ扱いで、空中ガード、空中投げといった行動も可能。飛行中は方向ボタンで上昇、下降、停滞など移動の調節を行なえる。ただし、一定時間を過ぎると自動的に落下していく。



必殺技　ブレイク・ザ・ロウ　↓↙←+K（押しっぱなし）

影の中に潜り、身を隠す移動技。Kボタンを押している間は方向ボタンの左右で地中を移動でき、この間は完全無敵状態。また、潜る前と出現時にスキがある。ちなみに、出現時のスキは潜った時間の長さに比例し、1秒以内、1秒～2秒未満、自動で出現、と3段階の順で長くなっていく。潜っている間も分身を操作できるがメガリスヘッドは出せない。エディゲージを回復させるときの時間稼ぎに使おう。



必殺技　ドランカーシェイド　↓↙←+S

RC

地面から影の壁を作り出す技。一部の飛び道具を跳ね返す効果を持ち、壁自体にもダメージがある。また、カウンターヒット時は吹き飛んだ後、壁からバウンドしてくるので、その間に追撃が可能。さらに、ダウン復帰不能でもあるため、ダウンを奪って起き上がりを攻めるといった手も狙える。

主な使い方としては遠距離での飛び道具返し。跳ね返せる飛び道具を持つキャラには有効だぞ。



必殺技　シャドウギャラリー　空中で←↙↓↘→+S

RC
FR

空中から地面に瞬間移動し、鮫に姿を変化させつつ上昇した後、鋭い牙でたたき付ける2段攻撃。上昇中、たたき付けのどちらがヒットした場合でもダウン復帰不能。さらに、空中ガード不能なので対空にも使える。また、やられ判定が小さいため、地上にいる相手の対空技つぶしにも使える。その他には対空攻撃後の追撃に使うのもいい。なお、2段目の攻撃が出る直前にフォースロマキャンが可能だ。



覚醒必殺技 メガリスヘッド

エディ召喚後に→↘↓↙←→+S

分身が巨大な顔に変化しつつ突き上がる技。分身の攻撃の中でも特殊な性質を持ち、本体が地上にいないと発動不可能。3ヒット技で、ヒット時はダウン復帰不能の状態で上空に吹き飛ばす効果を持つ。

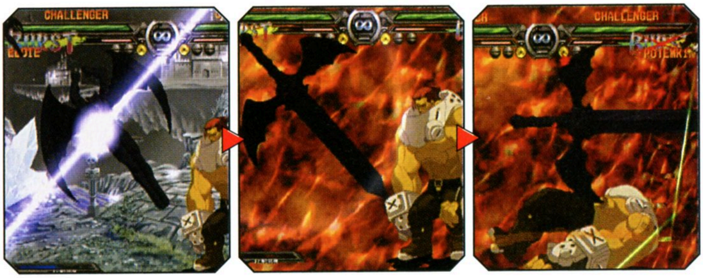


覚醒必殺技 イグゼキューター

RC

空中で↓↘→↓↘→+S

本体の体を巨大な剣へと変化させ、真横に向かって突進する技。画面端に到達した時点で攻撃が終了するため、画面端までの距離が長いほどダメージが増加する。また、ヒット時はダウン復帰不能だ。



覚醒必殺技 アモルファス

→↘↓↙←→+HS

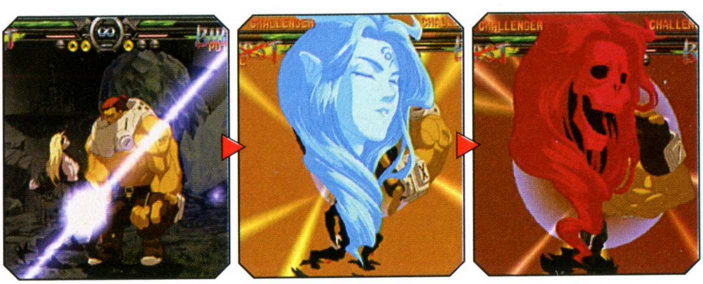
地面から巨大な鮫を出現させる2段技。無敵時間が長く空中ガード不能の性質を持つものの、攻撃までに時間がかかるため割り込みには不向き。ダメージの高さが魅力なので、連続技に組み込もう。



一撃必殺技 ブラック・イン・マインド

P、K、S、HS同時押し後↓↘→↓↘→+HS

腕を振り上げる一撃必殺技。ヒット後は女性の顔が出現後、一転してドクロに変化する。暗転開始から攻撃後も無敵時間が存在する上に、空中ガード不能の性質を持つ。先読みで一応対空に使えるぞ。



POTEMKIN

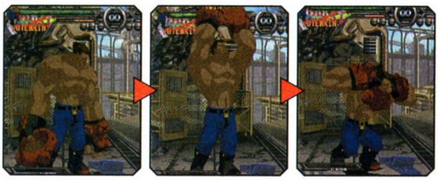
ポチョムキン



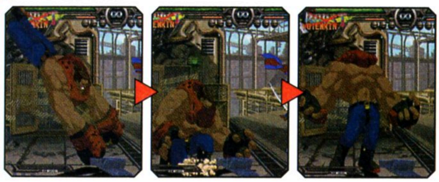
防御力は全キャラでも最高の値を誇り、攻撃力も単発で見れば最高クラスといっていい。起き攻めも簡単かつ強力で、はまったときの強さは相当なもの。しかし、このキャラは全キャラで唯一ダッシュが無いという致命的な欠点があり、遠距離で封殺されることもしばしば。まずは接近するための手段を磨くことが上達への近道となる。

SYSTEM ACTION

■登場時演出①



■登場時演出②



■バックステップ



■気絶



■よろけ



■サイクバースト



■一撃必殺技準備



■各種ガード



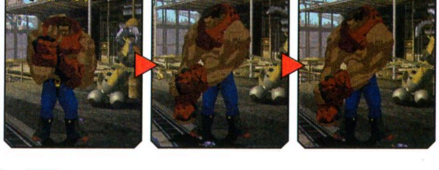
■各種やられ状態



■勝利時演出①



■勝利時演出②

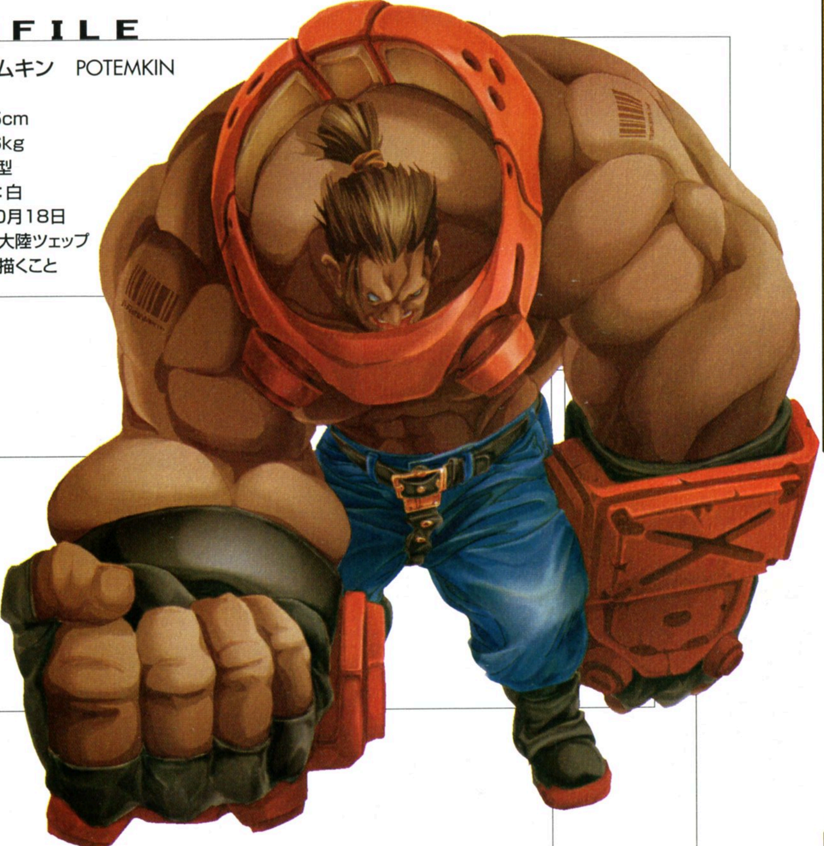




PROFILE

■ポチョムキン　POTEMKIN

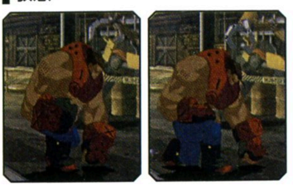
身長：245cm
体重：656kg
血液型：O型
アイタイプ：白
誕生日：10月18日
出身：浮遊大陸ツェップ
趣味：絵を描くこと



挑発



敬意



COLORING



BASIC ARTS

P / K / S / HS / D

立ち（近距離）

しゃがみ

ジャンプ

レバー入れ（遠距離）



ガトリングコンビネーションルート

地上攻撃

- ➡+K(中) → 立ちP、しゃがみP
- 立ちP ↔ しゃがみP ※1
- 立ちP → ➡+HS ※3
- 立ちP、しゃがみP → 立ちK(下)、しゃがみK(下)、➡+P ※2
- 立ちK(下)、しゃがみK(下) → 近立ちS、遠立ちS、しゃがみS
- 近立ちS → 遠立ちS → しゃがみS
- 近立ちS、遠立ちS → 立ちHS ※4、5、しゃがみHS ※5
- しゃがみS → しゃがみHS

ジャンプ攻撃

- P ↔ S
- P ↔ K ※1
- P → HS
- K → S
- S → HS
- P → D

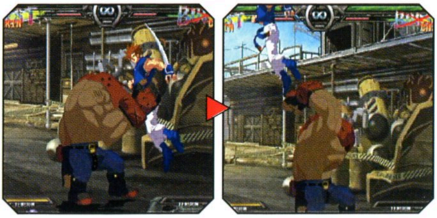
ダストアタック&足払い

- ➡+P、➡+HS以外の技 → ダストアタック(中) ※2
- ➡+P、➡+K、➡+HS以外の技 → 足払い(下) ※2

※1:連打キャンセル可能
※2:キャンセル不可能
※3:立ちPからのみ出せる
※4:しゃがみKから直接はできない
※5:➡+Kから直接は出せない

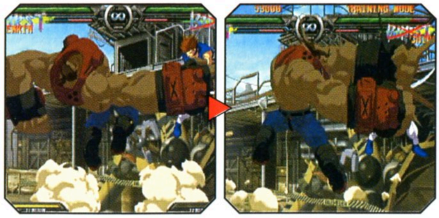
通常投げ

地上の相手の近くで←or→HS



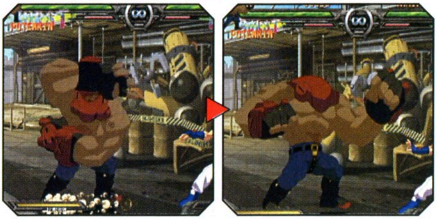
空中投げ

空中の相手の近くで←or→HS



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に→+D以外のボタン2つ同時押し



通常技・システム共通技解説

●地上攻撃

リーチの長い技がそろっているので、中距離からのけん制には事欠かない。遠距離立ちSはジャンプ防止効果があるので、毎回ヒートナックルを入れ込んでもいいぐらい。立ちHSは単純にリーチが長いので、ダメージを与えたいときに。→+HSは発生は遅いがリーチが長く、ダメージ、気絶値共に高い。出始めに一瞬体を引くので、このモーションで相手の攻撃をかわしてヒットさせられると心強い。対空にはしゃがみHSと→+Pを使い分ける。前者は見返りこそ大きいが、空振り時のスキは大きい。逆に後者はローリスクローリターンだが、カウンターヒット時は遠距離立ちS→ヒートナックルで追撃可能だ。なお、→+Kは中段なのでガード崩しに利用できる。ヒット時はよろけを誘発するので、ポチョムキンバスターへつなげよう。

●ジャンプ攻撃

ジャンプHSはジャンプ攻撃の基本。空対空として使ったり、めくりを狙うことが可能だ。カウンターヒット時は追撃を狙えるのもポイント高し。ジャンプDは垂直に落下する特殊なもので、ジャンプの軌道を修正して奇襲をかけたり、相手の対空技をつぶしたいときに使っていく。

●システム共通技

ダストはリーチが長い上にスキも少なく、ガードされても若干不利になる程度。足払いはリーチが長くてダウンを奪える主力技。これで転ばせてから近付くのはセオリーなので、けん制や連続技の締めに。通常投げ、空中投げは全キャラクターの中で最も投げ間合いが広いのが特徴。空中投げ後は起き攻めへ移行できるぞ。デッドアングルは自分が画面端以外なら、ヒット後に追撃可能。



立ちKは下段で基底ダメージ補正を受けないので、近距離でのガトリングの始動に最適。

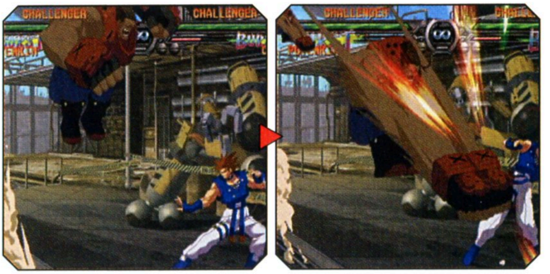


ジャンプDで目の前に着地したり、相手に当ててからポチョムキンバスターを狙おう。

必殺技　メガフィスト・前方　↓↘→+P

R C / F R

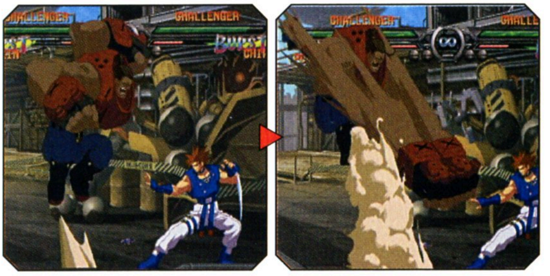
両の拳を前に突き出して飛びかかる。下方向に判定が強く、対空技をつぶしやすいので、地上にいる相手には強力な接近手段となる。ヒットorガードさせた後は、相手の方が早く動けてしまうが、ポチョムキンは接近戦が強いので、逆にプレッシャーを与えられるくらいだ。また、ロマキャンorフォースロマキャンをすれば着地後に立ちPをつなげられるので、ここから強引に攻めるのも面白いぞ。



必殺技　メガフィスト・後方　↓↙←+P

R C / F R

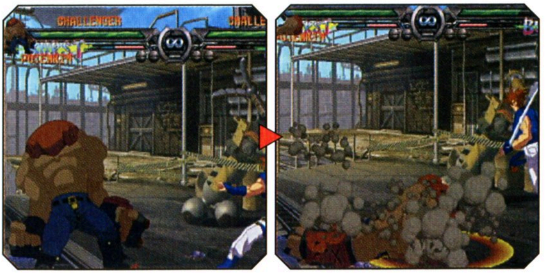
メガフィスト・前方と同じモーションで、こちらは後ろに下がる。相手のダッシュに合わせるのが主な使い方で、カウンターヒットさせれば立ちHSがつながるぞ。なお、メガフィスト・前方、メガフィスト・後方は共に、出始めから足元に無敵時間があるため、攻撃位置の低い技ならかわしつつ攻撃できる。代表的なものがエディの移動攻撃で、起き上がりに重ねられていても出すことができる。



必殺技　スライドヘッド　↓↘→+S

R C

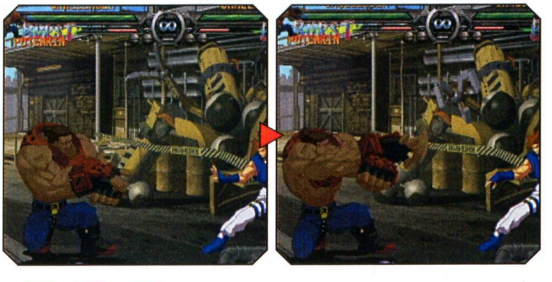
地面に倒れて地震を起こす技。近距離では下段判定の頭突き攻撃になり、この頭突きが当たらなかった場合はガード不能の地震が起こる。地震部分は射程が無限なので、中～遠距離でスキを見て使っていくこと。ヒット後、相手は長時間起き上がれないので、ハンマフォールブレーキなどで接近していこう。出始めは上半身無敵なので、相手の高めのけん制技をかわしつつ地震を決められるぞ。



必殺技　F.D.B.　→↘↓↙←+S

R C

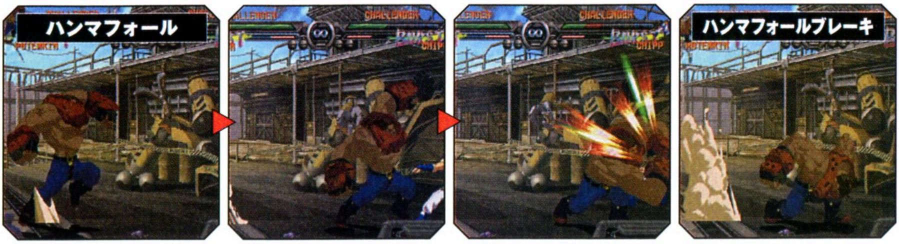
指を弾いて、その衝撃波で攻撃をする技で、リーチは足払いよりも長く、スキは少ない。カウンターヒット時は、相手がこちら側に飛んでくるので容易に追撃できる。また、飛び道具を跳ね返す判定もあり、その判定は攻撃判定が出る前にあるので間違えないように。跳ね返した飛び道具は、縦に大きく弾速が遅い。ヒット時はよろけを誘発するので、追いかけるように攻めるのが効果的だ。



必殺技 ハンマフォール→ハンマフォールブレーキ ←タメ→+HS、ハンマフォール中にP

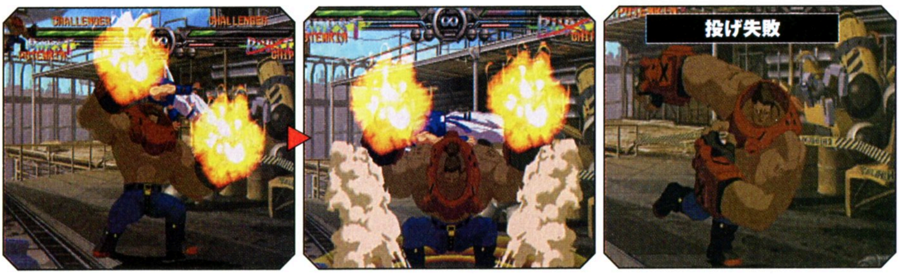
RC FR

両腕を広げて突進し、相手に近付くと両拳で挟み込む。突進中は、相手の攻撃を一発だけ耐えられる。攻撃回数の多いガトリングや、連打キャンセルには止められやすいが、単発のけん制技に対しては、攻撃をくらいつつもヒットさせられる。ヒット後はダウンを奪い、ロマキャンやフォースロマキャンからの大ダメージ連続技も狙っていけるぞ。ハンマフォールブレーキは攻撃を行なわないもので、移動技として、とても重要だ。相手をダウンさせた後や、ガトリングをキャンセルして出し、間合いを詰めよう。



必殺技 ポチョムキンバスター 密着して→↘↓↙←→+P

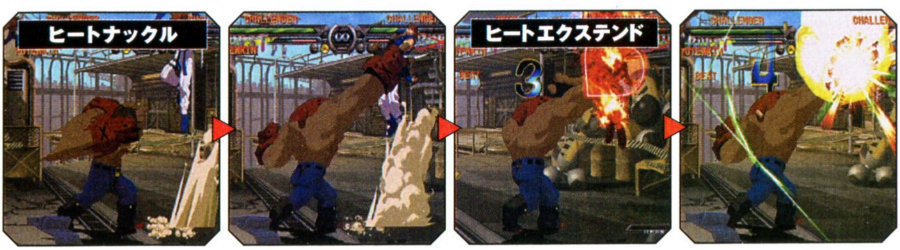
投げ間合いが広いコマンド投げ。ダメージが大きく、相手はダウン復帰不能だ。画面の位置に関係なく追撃が可能だが、大ダメージを奪えるのは画面端で投げたときのみ。画面中央で投げた場合は、トドメを刺すとき以外は追撃せず、起き攻めに移行しよう。また、前作と違い投げ成立までに時間がかかるので、リバーサルや割り込みでは使いにくくなったが、無敵時間が付いたので、相手の割り込みには勝ちやすい。



必殺技 ヒートナックル→ヒートエクステンド →↓↘+HS、ヒートナックル中に→↘↓↙←+HS

RC

空中にいる相手をわしづかみにし、手に装着した手甲で焼き尽くす。見た目とは裏腹に、対空技としての性能は低い。高威力かつ、テンションゲージ増加量が多いので、空中連続技の締めに使おう。ヒートエクステンドまで決めればダウンを奪えるので、毎回入力しよう。ヒット後、相手はサイクバーストを使えないので、ロマキャン後の追撃を一撃は必ず入れられる。また、空中ガード&空中フォルトレス不能技なので、ポチョムキンバスターを恐がり、空中に逃げた相手を捕まえるのにも最適。



覚醒必殺技　ガイガンター→ガイガンティックブリッド　→↘↓↙←→HS、ガイガンター中に←↙↓↘→←↙↓↘→P

目の前に鏡のようなバリアを作り出して攻撃する。出始めに無敵時間があり、起き上がりや割り込みに使いやすい。ガードされても、こちらの方が早く動き出せるので、ある程度気軽に出せるのもポイントだ。地上ヒットしたときはよろけ、空中ヒットではダウン復帰不能になり、どちらの状況も追撃可能。ガイガンティックブリッドは高威力の突進技。ガイガンターがカウンターヒットor空中ヒットしたときは確定するので、その場合のみ追加入力をしよう。ヒット後は相手が跳ね返ってくるので、追撃が可能だ。



覚醒必殺技　ヘブンリーポチョムキンバスター　↓↘→↓↘→+S

空高く跳び上がり、空中の相手をつかむ対空専用の覚醒必殺技。投げ判定発生と同時に無敵時間が切れるので、ジャンプ攻撃に負けやすい。相手のジャンプを先読みして出すか、中〜遠距離でのジャンプを狙おう。もし空振りしても、下りでジャンプ攻撃などを出すことができるので、思い切って出すことが大切だ。なお、バーストを投げられないので、相手のバーストゲージには注目しておこう。



一撃必殺技　マグナムオペラ　↓↘→↓↘→+HS

気合で相手を吹き飛ばした後、拳に愛を込め、究極のストレートで葬り去る。出始めに長い無敵時間があり、相手の攻撃に打ち負けることはないが、リーチが短く、ただでさえ近寄ることが難しいポチョムキンが決める機会は皆無に等しい。そもそも、一撃必殺準備の時間が全キャラを通しても一番長く、準備中に攻撃されてしまうのがほとんどだ。もし使うとしたら、リーチの短い相手を選んだ方がいいだろう。



COLUMN VS. CPU戦解説

M.O.M MODE

メダル オブ ミリオネア モード

M.O.M MODE基礎知識

M.O.Mモードでは、CPUに攻撃をヒットさせることで勲章や食べ物が出現するので、これを回収してハイスコアを目指すのが目的だ。ARCADEモードと違い、試合は1ラウンド制になっており、勝利しても体力は一切回復しないのが特徴。体力を回復するには、一定の条件を満たすことで出現する食べ物を取る以外に方法はないのだ。なお、相手となるキャラクターは20人で、最後には必ずイノが登場するぞ。



勲章を集めるのも重要だが、体力は食べ物以外で回復しないので、最初はイノまでたどり着くことが難しい。

勲章ゲージの仕組み

画面中央下部に表示されている勲章ゲージは攻撃ヒット時に増加し、最大を振り切るとレベルが上昇する。レベルは0～5の6段階で、レベルが上がるほど出現する勲章の得点が高くなる。逆に、攻撃しないと勲章ゲージは減少し、−1レベル以下になると勲章が一切出現しない。最高の5レベルは「フィーバー状態」で、10000点の勲章が出現するので稼げるが、フィーバー中は攻撃を当てても勲章ゲージは増加せず、ゲージがなくなると強制的に0レベルまで落ちる。覚醒必殺技のヒット中は勲章ゲージの減少がストップされるほか、連続ヒットが途切れるまでレベルは落ちないので、この性質を利用しよう。ただし、フィーバー中に相手を倒すと「フィーバーペナルティー」となり、強制的に勲章レベルが−2まで低下するので、倒さないように注意したい。

食べ物は規定の得点を経過するたびに出現するものが基本だが、初回のみ3回目のフィーバー終了後、以後はフィーバー4回毎に「フードフィーバー」が発生する。この間は攻撃ヒット時にソーダが出現するぞ。

勲章アイテム一覧



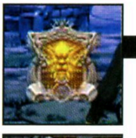
1段階 100



4段階 800



2段階 200



5段階 1,500



3段階 500



6段階 10,000

食べ物の出現条件とHP回復量

アイテム名	出現条件	体力回復量
ソーダ	30,000点ごと	5%
サンドイッチ	100,000点ごと	15%
ステーキ	300,000点ごと	25%

ハイスコアのポイント

勲章ゲージをためるには、連続ヒット数を増やすことがベスト。通常技を使った連続技は、16ヒットまで効率良く勲章ゲージを稼げるぞ。ここで登場するのがチップ。しゃがみK×n→足払い→γブレード→ダッシュ立ちP×nで勲章ゲージを稼いだら、フィーバー中はしゃがみK×n→万鬼滅砕で勲章を稼ぐのだ。しゃがみKの回数は間合いで判断しよう。

Point フィーバータイムに連続技を決められるかがカギ!



フィーバー前にテンションゲージを100%にしておき、フィーバー中に万鬼滅砕を決めて勲章を稼ぐ。サイクバーストをうまくヒットさせよう。

COLUMN

CHIPP ZANUFF



チップ=ザナフ

目にも止まらぬスピードに加え、3段ジャンプや瞬間移動など、他の追随を許さない機動力が最大の長所。しかし、その代償というべきか、防御力の低さは致命的といえる。この弱点をいかに補うかがチップの課題。スピードを駆使したラッシュを仕掛け、反撃のスキを与えないように闘おう。

SYSTEM ACTION

登場時演出①



登場時演出②



各種移動



サイクバースト



一撃必殺技準備



各種ガード



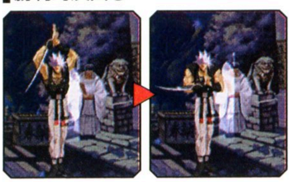
各種やられ状態



勝利時演出①



勝利時演出②



勝利時演出③



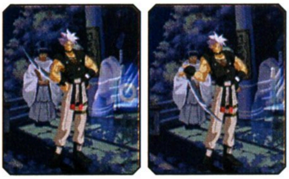


PROFILE

■チップ＝ザナフ　CHIPP ZANUFF

身長：183cm
体重：67kg
血液型：B型
アイタイプ：赤
誕生日：2月9日
出身：日本だと主張（アメリカ）
趣味：夢を見ること

挑発



敬意



気絶



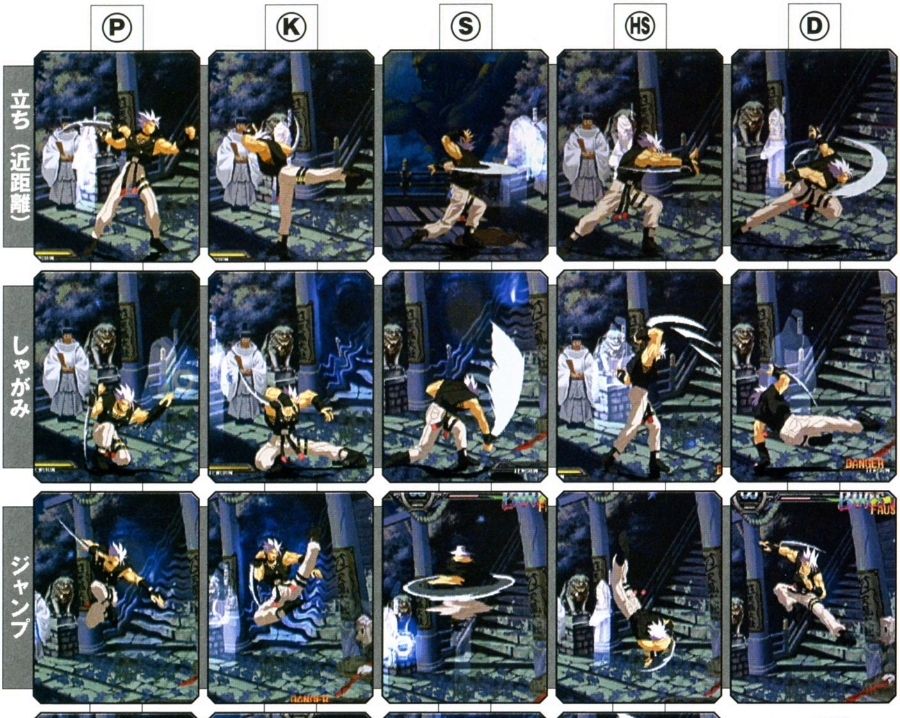
よろけ



COLORING



BASIC ARTS





ガトリングコンビネーションルート

地上攻撃

- 立ちP ※1 ⇔ しゃがみP ※1 → 立ちK ※1 ⇔ しゃがみK(下) ※1、3
- 立ちK／しゃがみK → ➡+P、近立ちS、遠立ちS、しゃがみS
- ➡+P ⇔ 近立ちS → 遠立ちS → しゃがみS
- ➡+P → ➡+HS ※4
- 近立ちS／遠立ちS／しゃがみS → 立ちHS ※5、➡+K ※2、6、しゃがみHS
- 立ちHS → ➡+K ← しゃがみHS

ジャンプ攻撃

- P ⇔ S、P ⇔ K ※1
- P → HS、K → S、S → HS
- ⬇+K　P、K → D

ダストアタック&足払い

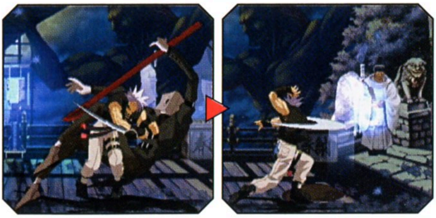
- ➡+K、➡+HS以外の技 → ダストアタック(中) ※2
- 立ちP、近立ちS、しゃがみP、しゃがみHS、しゃがみK、➡+P → 足払い(下)

※1:連打キャンセル可能
※2:キャンセル不可能
※3:連打キャンセル可能技の立ちP、しゃがみPは出せない
※4:立ちP、➡+Pからのみ出せる
※5:しゃがみKから直接は出せない
※6:近立ちS、立ちHS、しゃがみHSからのみ出せる



通常投げ

地上の相手の近くで⬅or➡HS



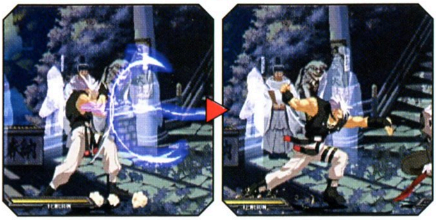
空中投げ

空中の相手の近くで⬅or➡HS



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡＋D以外のボタン2つ同時押し



通常技・システム共通技解説

●地上攻撃

立ちPは打点が高く連打が効くので、低空空中ダッシュに対する対空に。しゃがみPはガードされてもわずかに有利。➡＋Pは上半身無敵の性質を持つ技で、けん制、対空に使えるチップの主力技。ガトリング始動技に使うしゃがみKは連打の効く下段攻撃で、ダッシュで接近した際に使おう。➡＋Kは足元にやられ判定の無い技でガードされてもスキは小さい。また、ダッシュ中に出すと突進距離が大幅に伸び、カウンターヒット時は横に吹き飛び壁にバウンドする効果がある。近距離立ちSは連続技の中継。ガードされた場合でもここで止めればチップが先に動ける。攻撃発生が早く、リーチの長い遠距離立ちSはけん制に使い、キャンセルで冽掌を出すのが基本連係だ。立ちHSは攻撃の持続時間が長く、判定も強いけん制技。キャンセル受付時間も長いので、ヒットを確認してから連続技を決められる。しゃがみHSは相手を上空へ吹き飛ばす効果を持ち、連続技のつなぎに使う。➡＋HSはリーチ、攻撃判定に優れ、ヒット時によろけを誘発する。けん制、連続技が主な用途だ。

●ジャンプ攻撃

横方向に強いPは空対空に。ジャンプキャンセル可能技で、上方向に強いKは空対空や連続技の中継に役立つ。同じくジャンプキャンセル可能技のSは連続技のつなぎに使う。下方向に強く、2段技のHSはメインの跳び込み技。Dも下方向に強く、ヒット時はダウンを奪う。また、空中ヒット時は画面中央だと地面にたたき付け、壁に当たった場合はバウンドする。連続技の締めに使おう。

●システム共通技

ダストはリーチが長く、ガードされても先に動けるが、攻撃が遅く見切られやすい。ただし、毅式迷彩と併用すれば見切られにくくなる。足払いはダウンを奪える技。リーチが長くスキも小さいのでけん制に最適だ。デッドアングルはヒット時に横方向へ吹き飛ばし、壁にバウンドさせる効果を持つ。通常投げは決めた後も距離が離れないものの、投げ間合いが狭く、投げ後は若干不利な状態だ。空中投げはダウン復帰不能の状態でチップの手前に落ちるため、γブレードで追撃できる。

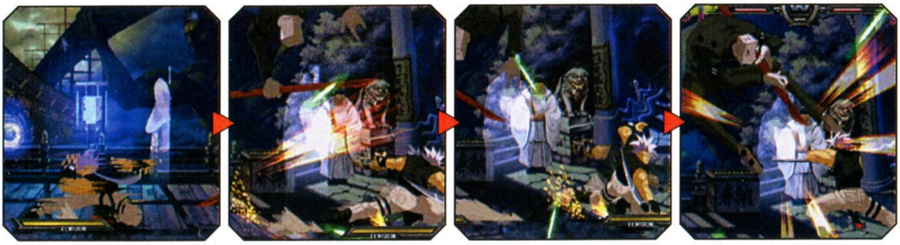


足払いはリーチが長く、ダウンを奪える主力けん制技。スキも小さいので気軽に出せるぞ。ヒット後はγブレードで追撃しよう。

必殺技　αブレード→αプラス

↓↘→+P(空中可)、αブレード(地上のみ)中にHS　RC

低姿勢で高速突進する技。移動距離は一定で、近距離でガードされた場合は相手をすり抜けていく。地上版は動作終了時のスキが大きいものの、追加技のαプラスに移行可能。また、ダッシュ中に出すと慣性がつき、画面の端からほぼ端まで移動する。空中版は慣性の影響を受けず、一定距離を進み、低空で出せば、地上版よりもスキが小さい。αプラスはヒット時にダウンを奪う効果を持つ。さらに、カウンターヒット時はダストアタックヒット時と同様の効果で方向ボタン↑を入れた後に追撃が可能だ。



必殺技　βブレード

→↓↘+S(空中可)　RC

上昇しつつ刃を上方向へ振り上げる技。攻撃が出た後も打撃に対して無敵時間が存在する。地上、空中版にはさほど違いがなく、空中版の方がわずかに無敵時間が短い点が挙げられる。地上版は、無敵時間を活かした相手の攻撃に対する割り込みと、起き上がりに出すリバーサル技として使っていく。ただし、ガードされたときのスキは大きいので、ロマキャンとセットで使おう。空中版は連続技専用でいい。



必殺技　γブレード

←↙↓↘→+HS

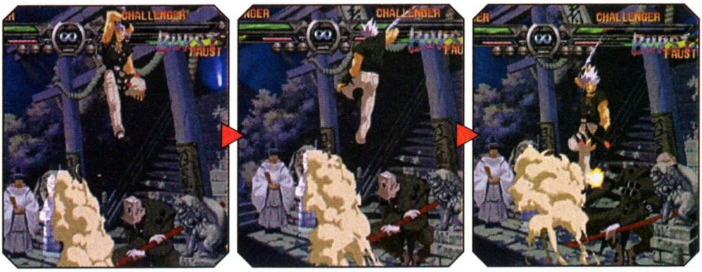
自分の分身状の気弾を飛ばす飛び道具で、射程はやや短いが弾速は速い。ヒット時は相手を一定時間捕縛し、追撃ができる。しかも、どんな状態の相手に当てても捕縛するため、ダウン追い打ちで決めることも可能だ。また、通常技からキャンセルできないといった特殊な性質を持つ。なお、分身がガードされればすぐに動けるが、空振り時は硬直が長く危険が伴う。ダウン追い打ちがメインの使用法だ。



必殺技　削岩脚　空中で↓+K

RC

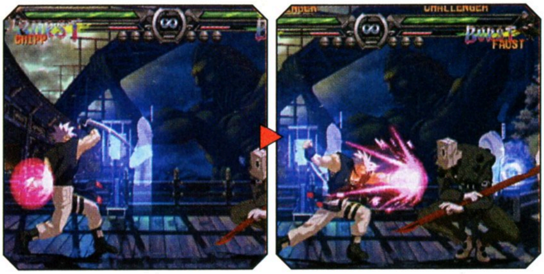
回転しつつ急降下をしながら蹴りを出す。最大で3ヒットし、当てた後の状況は有利となる。また、技を出す際に↗+K→PorSorHSのずらし押しをするとジャンプの軌道が変化し、削岩脚の慣性が残る。



必殺技　冽掌（れっしょう）　↓↘→+S

RC

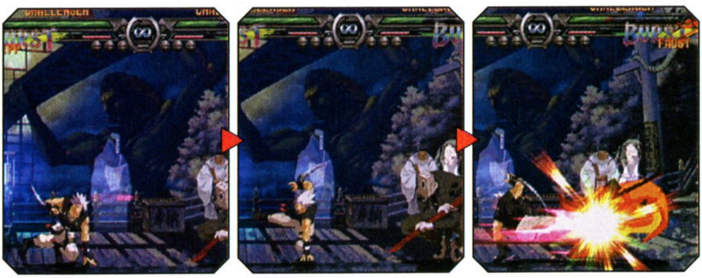
前進しつつ掌底を繰り出す突進技。ここから追加入力で下段の麓砕、中段の穿踵に派生する。派生ルートは「冽掌→麓砕→穿踵」、「冽掌→穿踵」と2種類あり、これを使い分けることによってガードを揺さぶられる。冽掌自体はスキが小さく、ここで止めておけば反撃を受けない上に、攻めを継続できるぞ。主な用途はけん制と連続技で、遠距離立ちS→冽掌といった連係を仕掛けるのが基本だ。



必殺技　麓砕（ろくさい）　冽掌中に↓↘→+S

RC

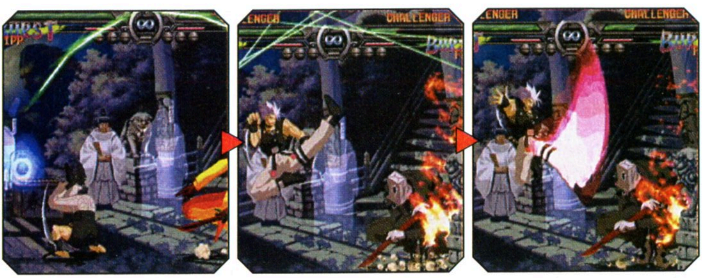
冽掌からのみ派生する下段判定のスライディングで、カウンターヒット時はよろけを誘発する。冽掌から連続ヒットするので、テンションゲージが50%以上あるときはロマキャン連続技を狙えるぞ。



必殺技　穿　踵　冽掌or麓砕中に↓↘→+K

RC
FR

回転しながら踵落としを決める中段攻撃で、冽掌、麓砕から派生する。ヒット時は相手が地面にバウンドする効果を持ち、追撃が決められるぞ。また、ジャンプした瞬間にフォースロマキャンが可能だ。



必殺技 **幻朧斬（げんろうざん）** ←↙↓↘→+K

F R

木の葉の中に姿を消し、相手に跳び付く移動投げでヒット時はダウンを奪う。モーションが大きく回避されやすいが、スキは小さい。また、演出中の相手の首を切る瞬間にフォースロマキャンが可能だ。



必殺技 **空中挑発** 空中でスタート

空中で一瞬停滞し、手裏剣を放つ。手裏剣は基本的に斜め下に飛ぶが、速度、角度はランダムで、飛び道具とは相殺せず、チップが攻撃を受けると消える。また、ジャンプの昇りに出すと慣性が付く。



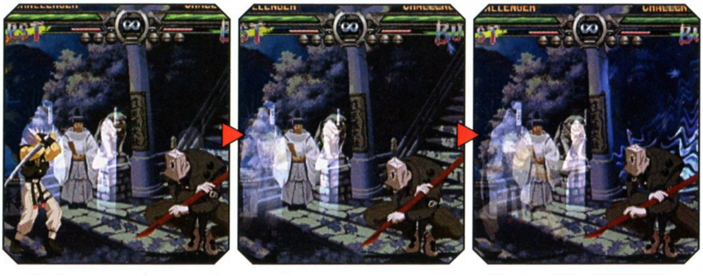
必殺技 **毅式転移（つよししきてんい）** ↓↓+PorKorSorHS

姿を消して瞬間移動する技で、画面から姿を消した間は打撃に対して無敵となっている。Pは画面の約1／3、Kは約2／3ほど前方へ、Sは後方にバックステップとほぼ同じ分の距離を移動する。HSは少し特殊で、相手の位置を追尾し、頭上に出現する。出現後はジャンプ攻撃やフォルトレスなどを出せる上に、着地後のスキもない。ただし、2段ジャンプや空中ダッシュはできなくなっている。



必殺技 **毅式迷彩** ↓↙←+K

かけ声を挙げつつ姿を半透明にする技。攻撃をくらうか、一定時間を経過するまで効果が持続する。また、γブレードと同じく通常技からキャンセルは不可能。攻撃が見えづらく、幻惑効果が高まるぞ。



覚醒必殺技 **斬星狼牙（ざんせいろうが）** ➡↘⬇↙⬅➡+HS RC FR

画面内を高速突進しつつ5回往復し、相手の上から一刀両断する。ダメージは高いものの、攻撃発生が遅くガードされやすい。だが、最後の一撃以外は空中ガード不能となっている。なお、突進を開始した直後にフォースロマキャンが可能だ。

主な用途は連続技で、立ち、しゃがみHSカウンターヒットからや、➡+HSヒットから連続技になる。これらの技がヒットしたのを確認して出していこう。



覚醒必殺技 **万鬼滅砕（ばんきめっさい）** ⬇↘➡⬇↘➡+K RC

一定距離を素早く突進し、相手に接近した後、無数の打撃を繰り出す技。ヒット後はダウン復帰不能なので、γブレードでの追撃が可能。突進距離、無敵時間共に長いので、中間距離でも相手の攻撃に対する割り込みに使える。また、攻撃までの時間も早く連続技に組み込むのも簡単だ。攻撃回数が多いのでケズりK.O.を狙えなくもないが、フォルトレスで距離を離されるとスキだらけになるので注意。



一撃必殺技 **ディエルタ・エンド** P、K、S、HS同時押し後⬇↘➡⬇↘➡+HS

空中で両腕を広げた後、周囲に五つの炎の分身を作り出す一撃必殺技。五つの分身すべてに攻撃が発生しており、ヒットすると炎が結び付き、五芒星を描いて爆発する。また、画面が暗転してからのガードは間に合わないが、一撃準備動作、暗転までの時間が両方共極端に遅いため、気絶中の相手に狙ったとしても決めることは難しい。当てられる状況が皆無といえるので、狙う必要はないだろう。



FAUST

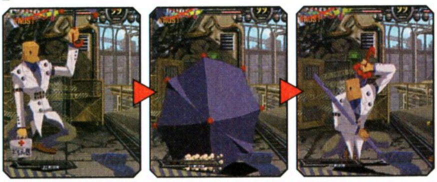
ファウスト



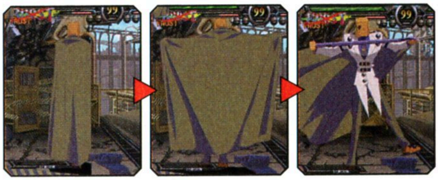
大きなメスから繰り出すリーチの長い攻撃が魅力で、けん制、対空性能に優れた通常技がそろっている。見た目とは裏腹にけん制で跳ばして落とすといったスタンダードな戦法を主とするが、ランダム性の高い「何が出るかな？」で出現したアイテムを使いこなせば、予測不可能の連係を生み出すことも可能。自分次第で多彩な闘いができるキャラだ。

SYSTEM ACTION

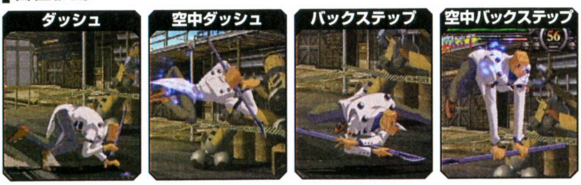
登場時演出①



登場時演出②



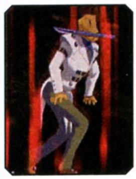
各種移動



サイクバースト



一撃必殺技準備



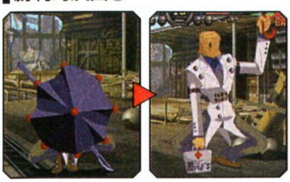
各種ガード



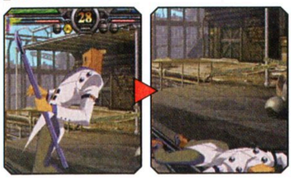
各種やられ状態



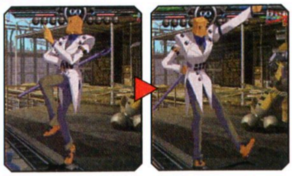
勝利時演出①



勝利時演出②



勝利時演出③



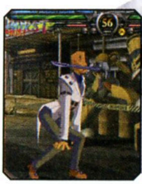
PROFILE

■ファウスト　FAUST

身長：282cm
体重：55kg
血液型：不明
アイタイプ：発光体
誕生日：不明
出身：不明
趣味：不明



挑発

敬意




気絶



よろけ



COLORING

□


×


△

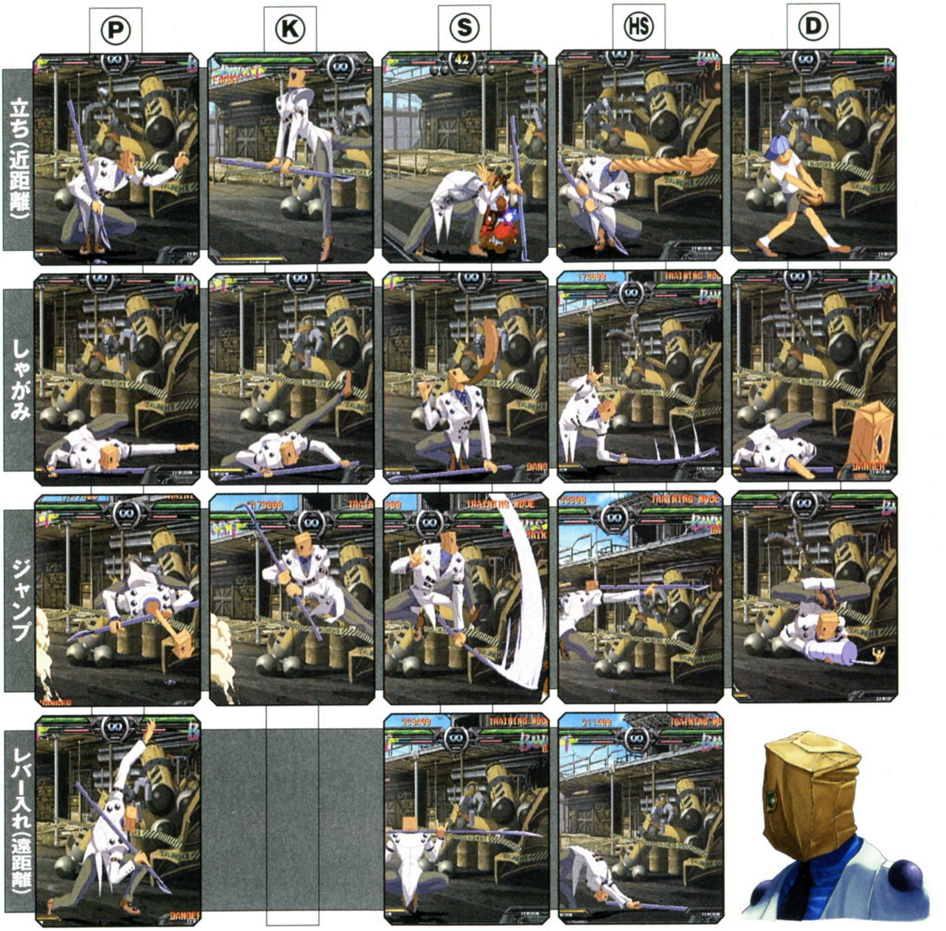

○


R1

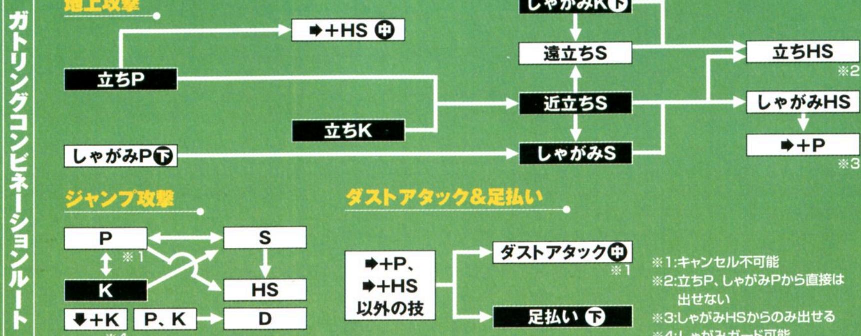

START


FA
BA
JA
JO
AX
AN
VE
TE
DI
KL
JU

BASIC ARTS



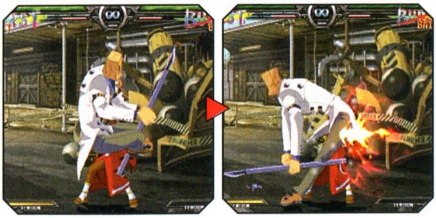
ガトリングコンビネーションルート



※1:キャンセル不可能
※2:立ちP、しゃがみPから直接は出せない
※3:しゃがみHSからのみ出せる
※4:しゃがみガード可能

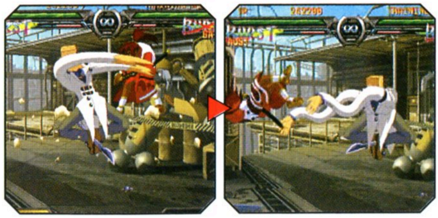
通常投げ

地上の相手の近くで⬅or➡HS



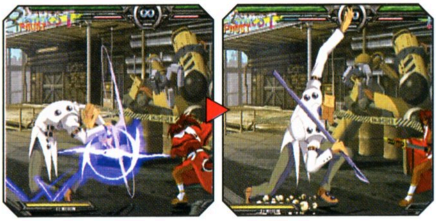
空中投げ

空中の相手の近くで⬅or➡HS



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡＋D以外のボタン2つ同時押し



通常技・システム共通技解説

●地上攻撃

立ちPは連続技の始動や、ガードされても先に動けるので近距離での固めに役立つ。ガトリング始動技のしゃがみPはリーチの長い下段攻撃で、連続技やけん制に使える。➡＋Pは攻撃が発生するまで上半身無敵の性質を持つ、上方向にリーチの長い対空技。けん制、対空用の立ちKは、一見打点が高く見えるものの攻撃範囲が広く、カウンターヒット時は相手を吹き飛ばし壁にバウンドさせる効果を持つ。しゃがみKは3ヒットする下段攻撃で、相手の起き上がりに重ねるのが基本。近距離立ちSは連続技のつなぎに使う技で、ガードされてもここで止めれば先に動ける。しゃがみSは早出しの対空や連続技の中継に。カウンターヒット時はよろけを誘発する。抜群のリーチを誇る遠距離立ちSは主力けん制技。立ちHSは連続技のつなぎに使う。しゃがみHSはリーチに優れたけん制技で、カウンターヒット時はレレレの突きが連続ヒットする。➡＋HSはリーチ、ダメージに優れる中段攻撃で、相手のガードを崩すのが主な用途だ。

●ジャンプ攻撃

Pは空対空や跳び込みに。Kはジャンプキャンセル可能技で、空中連続技のつなぎに使う。下方向にリーチの長いSは遠距離からの跳び込みに役立つ。HSは横方向にリーチが長く、空対空やけん制、空中連続技の締めに出す。Dは下方向に強く、攻撃の終わり際が当たるとダウンする効果を持つ。

●システム共通技

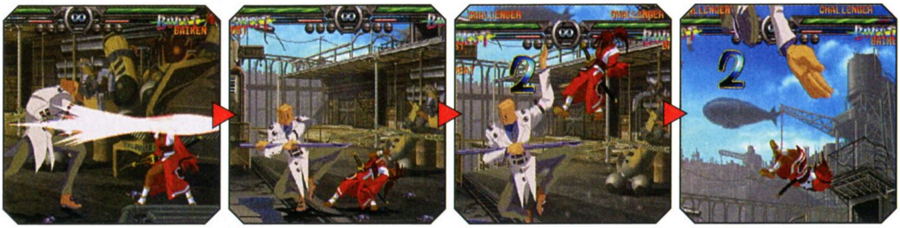
ダストは出始めの回転モーション中が打撃に対して無敵。相手の攻撃を避けつつ反撃が狙える。足払いはリーチが長く、ヒット時はダウンを奪う。ジャンプ中⬇＋Kは下方向に強く、ジャンプの昇り際から出せるのが利点で、中間距離での跳び込みに使っていく。また、ジャンプ中⬋＋K→ずらし押しPorKorHSと入力すれば技が出ずに、空中で急停止できる。デッドアングルは攻め込まれた際の切り返しに有効な技。ファウストは接近戦が苦手なので使う機会は多い。通常投げはロマキャン可能。ダメージ補正がかからないので、大ダメージ連続技を狙える。空中投げは真横に向かって放り投げ、ダウン復帰不能。ジャンプHSと併用しよう。



遠距離立ちSがファウストの主力技。リーチが長いので、先端を当てるように出し、何が出るかな？をキャンセルして出すこと。

必殺技 **レレレの突き→引き戻し→オイッス！→声が小さい→もうー丁オイッス！** ←↙↓↘→+K→←→↓↘→+P→↓↘→+P→↓↘→+P RC

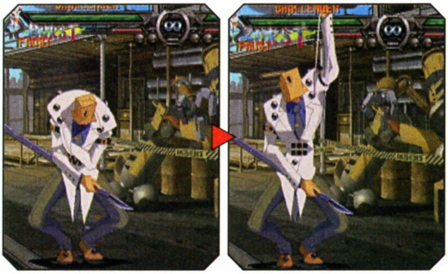
メスを前に伸ばして突きを出す技で、リーチの長さが特徴。画面の端～ほぼ端まで届くので、飛び道具のように使える。この突きがヒットしたときに追加でコマンド入力を行なえば、引き戻し～もうー丁オイッス！まで最大4回の追加動作へ移行するぞ。また、引き戻し後はすぐに動けるため、目押し近距離立ちSなどの追撃が可能。ここから連続技を決めた方が、追加入力をするよりもダメージが高い。

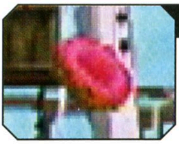


必殺技 **何が出るかな？** ↓↘→+P

懐からアイテムを取り出し、上空へ放り投げる飛び道具。アイテムは全7種類(効果は下記参照)あり、どれが出現するかはランダム。基本的にアイテムが画面内にある場合、それが消えるまで『何が出るかな？』は出せないので注意しよう。ただし、チビファウストが地面に着地した、毒薬が地面に広がった場合は次の『何が出るかな？』を出せるぞ。

何が出るかな？自体は全体モーションが短く、遠距離で出せば反撃を受ける可能性は低い。各種アイテムを活用すれば、強力な連係を組み立てられるぞ。





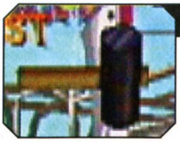
ドーナツ

体力回復アイテム。放物線を描き、ファウストの目の前に落下する。回復量は微量で、ファウストだけでなく相手も取ることが可能。



チョコレート

こちらも体力回復アイテムで、ドーナツとの違いは投げる距離(回復量は同じ)。こちらは遠くに放るため、相手に取られやすい。



ハンマー

放物線を描く飛び道具。対空性能が高く、ヒット時は気絶を誘発しやすいぞ。また、カウンターヒット時はダウン復帰不能時間が長い。



時限爆弾

放物線を描いて飛び、地面に着地後、約2秒後に爆発する。攻撃範囲が広くヒット時はダウン復帰不能。ただし、爆風はファウストもくらう。



チビファウスト

上空からふわりと降下し、着地後にゆっくりと前進していく。飛び道具と同じ扱いで、他の飛び道具とぶつかると相殺する。盾に使おう。



メテオ

画面外へ飛んだ後、約3秒後に多数の隕石を降らせる。隕石は振る直前のファウストの位置を中心とし、そこへ密集して振っていく。



毒　薬

放物線上に飛び、地面に落下した後にドクロ状の毒が広がる。毒は飛び道具と相殺することがない。ヒットすると約6秒間体力が減少。

必殺技　槍点遠心乱舞　↓↘→+S

RC / FR

メスを支点にし、振り子になって体当たりをする技。動作終了後はメスに乗った状態になり、P～Dのいずれかのボタンを押すと各種派生技に移行できる。また、この状態は方向ボタンを下方向に入れると解除可能。体当たりをガードされても、すぐにこの状態を解除すれば反撃を受けにくい。連続技や通常技がガードされたときのフォローに使おう。なお、前に体当たりする瞬間にフォースロマキャンが可能だ。



必殺技　前方移動　槍点遠心乱舞中に→→

RC

前へ移動しつつ体当たりをする技で、使用後はメスに乗った状態を維持する。攻撃速度が速い、スキが少ないという特徴を持ち、槍点遠心乱舞ヒット後の追撃や、ガードされたときに攻撃を出してくる相手に対してのカウンターで使おう。



必殺技　後方移動　槍点遠心乱舞中に←←

RC

前方移動とは逆に、後ろへ移動しながら体当たりをする技。基本的な性質は前方移動と同じものの、後ろに移動するため当てることは難しい。前方移動を出すフェイントに使ったり、裏に回られたときときの緊急手段として使うのが有効だ。

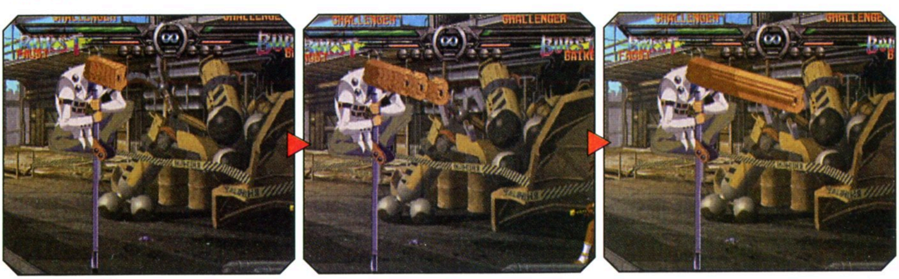


必殺技　くびびよーん　槍点遠心乱舞中にP

RC

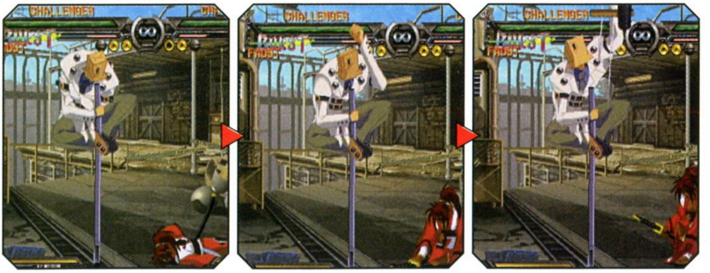
首を伸ばして攻撃する技。リーチが短く打点も短いので、地上の相手に当たる状況はほぼ皆無。利点を挙げるなら、攻撃力が高い、スキが短い、ダウン復帰不能時間が長い、といったところ。また、空中フォルトレス以外ではガードができないため、一応対空技として使えなくもない。ただし上方向には弱いぞ。

使う状況は少ないが、テンションゲージが50%以下の状態なら画面端での連続技に組み込むのもいい。



必殺技 **何が出るかな？** 槍点遠心乱舞中にD

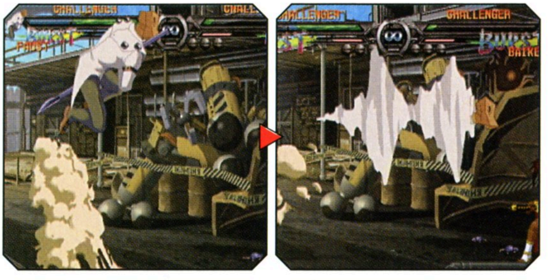
こちらはメス乗り状態から出せるもので、基本的な性質は変わらないが、通常のそれよりもわずかに動作時間が短い。槍点遠心乱舞ヒット後は安全な状況でアイテムを投げられ、その後に攻め込める。



必殺技 **ごーいんぐまいうえい** 空中で↓↘→+HS or 槍点遠心乱舞中にHS RC FR

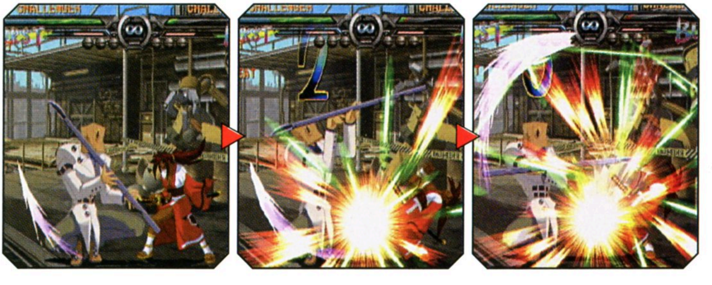
体を回転させつつ体当たりをする突進技で、メス乗り状態中に出せる派生版とジャンプ中に出せる空中版がある。突進する軌道に違いがあり、前者は体を回転させながら上昇する。後者は出始めに少し下降した後に上昇していく。また、派生版は体を回転させるグラフィックが終了した直後にフォースロマキャン可能。

主に使うのは空中版で、低空で出せば下降中に着地できスキを減少できるぞ。



必殺技 **メッタ斬り** 密着して↓↙←+HS RC

メスを回しながら斬りまくる投げ技。通常の投げよりも投げ間合いが広く、ヒット時はダウンを奪う。しゃがみPをガードさせてからダッシュして狙うなど、ガードを崩す手段として使っていこう。



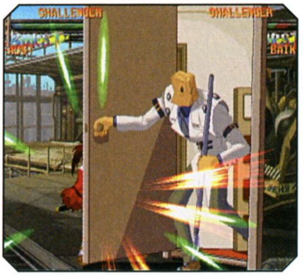
必殺技 **前からいきますよ** ↓↙←+P RC

フロシキに身を包んで姿を消した後、突如相手の前にドアから出現する攻撃。ヒット時は相手を吹き飛ばす効果を持つ。ただし、ガードされたときのスキは大きい。後出の後ろからいきますよと併用しよう。



必殺技 後ろからいきますよ
RC
↓↙←+K

前述の前からいきますよと同様のモーションで、こちらは相手の後ろに出現する。性能も全く同じで、ヒット時は画面端へ吹き飛ばす効果を持ち、ガード時のスキは大きい。また、画面端を背負われると裏に回れず無防備になるので注意。



必殺技 上からいきますよ
RC
↓↙←+S

フロシキに身を包んで姿を消すまでは前からいきますよと同じだが、こちらは上空からチョップで落下してくる。空中、しゃがみガードできないのが長所で、カウンターヒット時は相手をたたき付けてバウンドさせる。奇襲に使おう。



必殺技 愛 空中で↓↘→+P
FR

紙袋の中身を爆弾にすり替えて投げる飛び道具。紙袋は相手や地面に当たると爆発するが、この爆発はファウストにも当たるので気をつけよう。愛を投げ終えた直後はすぐに行動可能となるが、着地に若干のスキが存在する。なお、紙袋を投げた直後にフォースロマキャンが可能だ。遠距離でのけん制や、何が出るかな？が使えない状態でのフォロー、対空技つぶし、画面端での固めなど、用途は多岐に渡る。



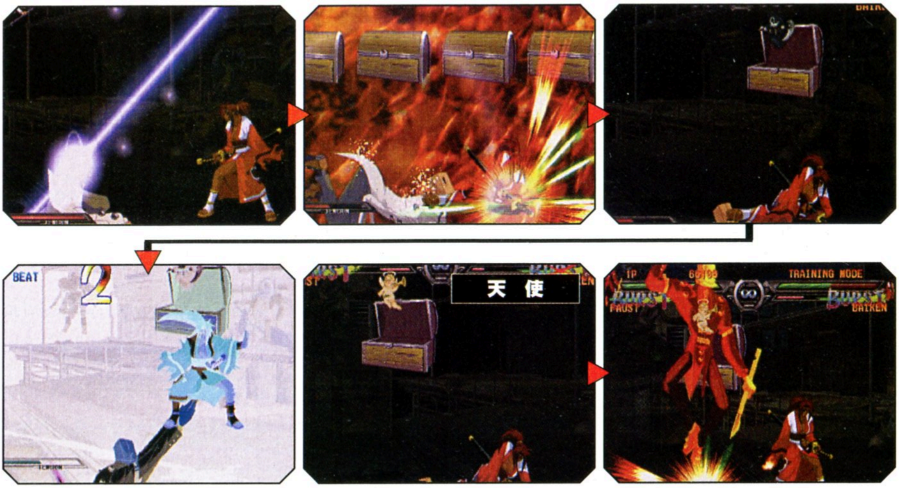
覚醒必殺技 な・な・な・なにがでるかな！ ↓↘→↓↘→+P

何が出るかな？の覚醒必殺技バージョンで、アイテムを4つ連続で放り投げる。もちろんアイテムの出現確率はすべてランダムだ。何が出るかな？との違いは、画面上にアイテムが残っていても発動可能な点。そのおかげで、画面上に複数のアイテムを投げられるぞ。また、アイテムを4つ投げるため全体の動作時間が延びているのが欠点。相手の起き上がりやダウン復帰中など、安全な状況で使おう。



覚醒必殺技　刺激的絶命拳　↓↘→↓↘→+S

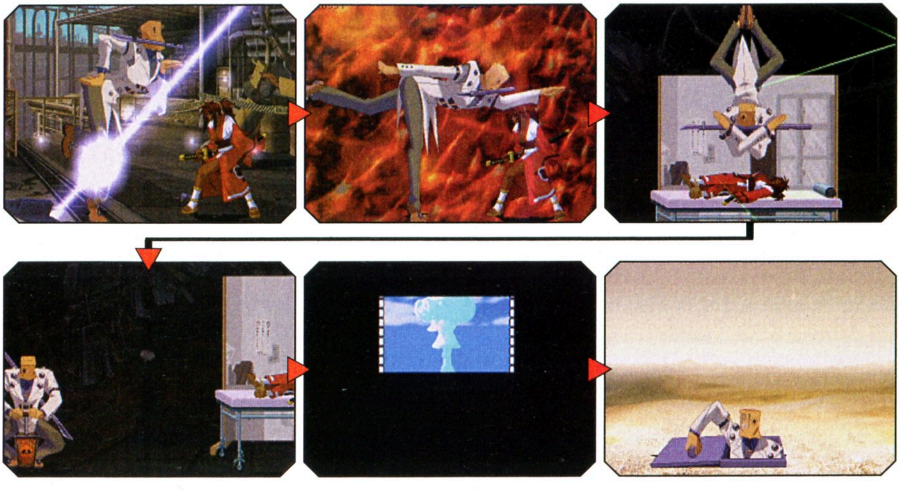
地面をクロールする突進技。出始めは無敵状態かつ姿勢も低くなるため、カイのスタンエッジなど宙を飛ぶ飛び道具の下をくぐられる。ヒット時は4つの宝箱が出現する演出になり、この宝箱を相手が選択する。宝箱は左から順にP～HSのボタンに対応している。また、一定時間を過ぎると自動的に選択される。3つの宝箱に死神、残り1つの宝箱には天使が入っていて、死神が出ると攻撃が開始。死神の攻撃力は弱、中、強と3段階ある。なお、天使を引くと攻撃が失敗し、自身にダメージを受けてしまう。



一撃必殺技　今週のYAMABA　P、K、S、HS同時押し後↓↘→↓↘→+HS

手を伸ばして突きを出す一撃必殺技。攻撃までの時間が非常に長いので、確実に当たることは非常にまれ。さらに打点までもが高いので、背の低い相手には当たりにくく、相手によっては気絶状態でも当たらないので、あえて狙う必要はない技だ。また、一撃準備動作も非常に長く、気絶時にでも相手は気絶回復からガードが間に合ってしまうほど。

前作は爆発後に両者共アフロヘアにする演出が施されていたが、本作ではヒット後の演出が一部変更されているので、一見の価値はある。



COLUMN VS. CPU戦解説

SURVIVAL MISSION MODE

SURVIVAL MODE 基礎知識

ランダムに選択されるCPUキャラクターと、体力が尽きるまで1ラウンド先取の試合を行ない続けるのがサバイバルモードだ。試合は通常時とボス戦に分類でき、通常時の試合中に攻撃を当てるとレベルが上昇していく。規定のレベルに達すると、各レベルごとに用意されているボスが乱入してくる仕組みだ。ボス戦ではレベルの上昇はなく、ボスを倒すと通常時に戻る。この流れを繰り返して、最後に待つラスボスを目指すのが目的だ。

なお、体力は試合終了後に一定量回復するが、回復量は通常時で微量、ボス戦ではかなりの体力を回復できる。できるだけダメージを受けないように闘うことが、勝ち抜く際のポイントとなるぞ。

サバイバルモードの流れ

通常時 ノーマルキャラクターと対戦

↓

規定LVに達する

↓

ボス乱入 ボスキャラクターと対戦

↓

通常時に戻る

※一定レベルを超えると、通常時も特殊なキャラクターが出現する場合もある。

MISSION MODE 基礎知識

設定された課題のクリアが目的となるミッションモード。用意されたミッションの総数は50とかなり多いが、ミッションをクリアすればおまけのイラストが見られるので、ぜひがんばってもらいたい。なお、各ミッションでは細かい条件が設定されているので、各項目の意味を下表でチェックしておこう。

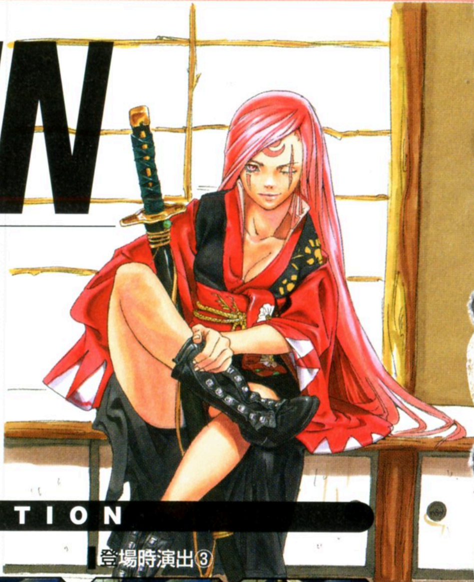
ミッション表示画面の見方

画面表示部分	説明	表示内容
START MISSION	選択中のミッションをスタート　選択中のミッションがクリア済みのときはCOMPLETEDと表示される	
QUIT	メニューに戻る	
TIME	制限時間	
ENEMY LEVEL	敵のレベル	
CLEAR	クリア条件	BEAT ENEMY：時間内に敵を倒す TIME UP：タイムアップまで生き残る JUDGE：タイムアップでの判定
PLAYER・ENEMY	左がプレイヤー側、右がエネミー側の設定	
CHARACTER	使用キャラクター設定	
LIFE	体力初期値　1～420	HEAL：徐々に回復 POISON：毒状態 REGAIN：不死状態
GUARD LEVEL	基準となるガードレベル　-128～0（通常）～128（点滅）	
TENSION	テンションゲージ初期値　0～10000	NORMAL：通常 HOLD：固定 NO：ゲージなし
PSYCH BURST	バーストの使用	OK：使える '-：使えない
SEAL	必殺技・ジャンプ封印状態	JUMP：ジャンプ封印 SPECIAL：必殺技封印 '-：封印なし
COMBO DAMAGE	ダメージを与えるために必要なヒット数　必要ヒット数を超えないとダメージにならない	OVER：必要ヒット数
INSTANT KILL	一撃必殺技の使用	OK：使える '-：使えない
DAMAGE	ダメージを与えられる攻撃	通常技・デッドアングルアタック・必殺技・覚醒技

BAIKEN

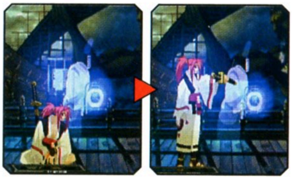
梅喧

畳や数々の暗器を使いこなし、自分のペースを握るキャラクター。しかも、全キャラクターの中で唯一テンションゲージを使用しなくてもガードキャンセルができるため、守りが非常に堅いのが特徴だ。



SYSTEM ACTION

登場時演出①



登場時演出②



登場時演出③



各種移動



ダッシュ / 空中ダッシュ / バックステップ / 空中バックステップ

サイクバースト



一撃必殺技準備



各種ガード



立ち / しゃがみ / 空中

各種やられ状態



きりもみ / あおむけダウン / うつぶせダウン

勝利時演出①



勝利時演出②





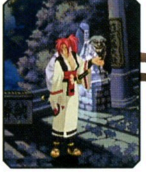


PROFILE

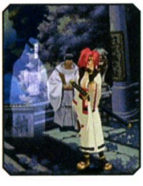
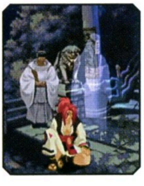
■梅喧　BAIKEN

身長：162cm
体重：45kg
血液型：B型
アイタイプ：桃色
誕生日：3月5日
出身：壊滅前の日本
趣味：酒

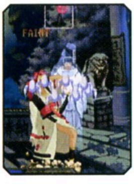
挑発

敬意

気絶



よろけ



COLORING

□


×


△


○


R1


START


BASIC ARTS

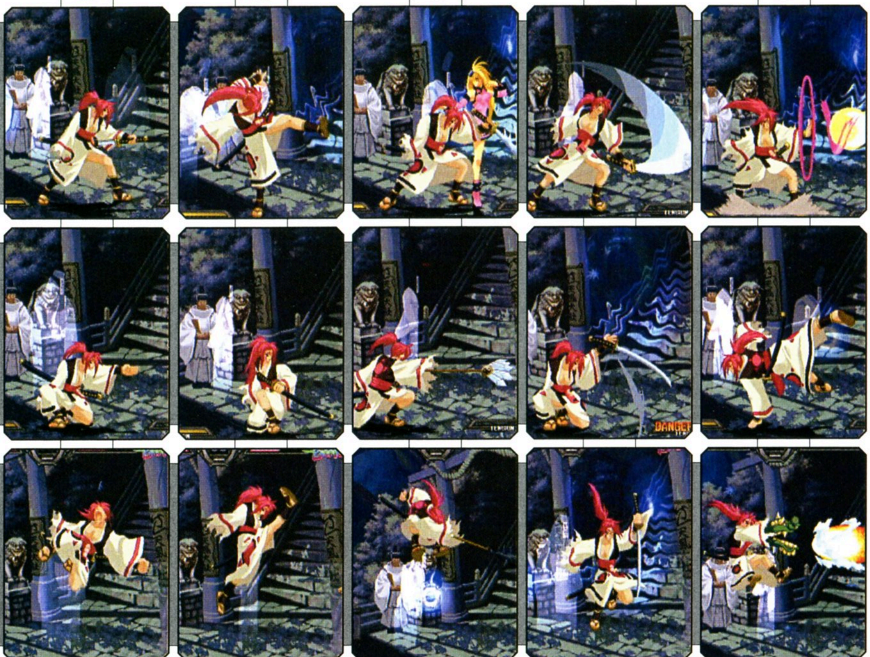
P / K / S / HS / D

立ち（近距離）

しゃがみ

ジャンプ

レバー入れ（遠距離）

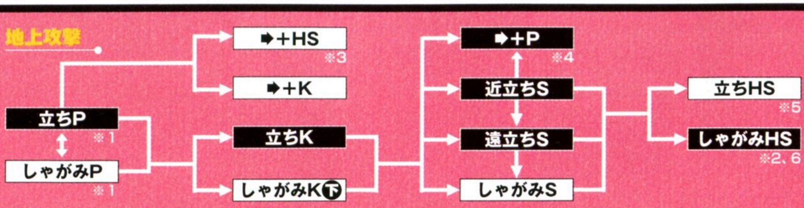




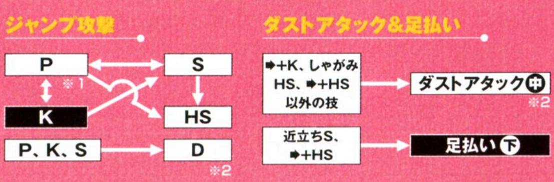


ガトリングコンビネーションルート

地上攻撃



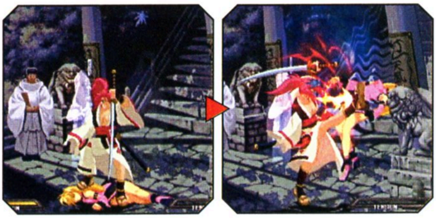
ジャンプ攻撃 / ダストアタック&足払い



※1:連打キャンセル可能
※2:キャンセル不可能
※3:立ちPからのみ出せる
※4:ジャンプキャンセルは2段目のみ可能
※5:しゃがみKから直接は出せない
※6:ジャンプキャンセルは1～2段目のみ可能

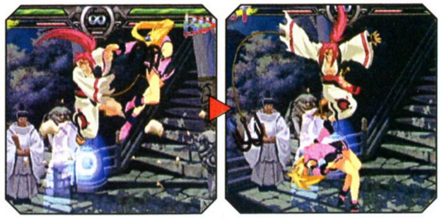
通常投げ

地上の相手の近くで⬅or➡HS



空中投げ

空中の相手の近くで⬅or➡HS



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡＋D以外のボタン2つ同時押し



通常技・システム共通技解説

●地上技

けん制にはリーチの長いしゃがみSと遠距離立ちSが使いやすい。どちらもスキが小さく、空振りしても安全なのが強みだ。また、立ちHS、➡＋HS、しゃがみHSはスキは大きめだが判定が非常に強く、相手の攻撃にぶつけると一方的に勝ちやすい。立ちHS、➡＋HSは常にカウンターヒットを意識してキャンセル畳替し、または蚊鉤を仕込んでおくといいぞ。なお、しゃがみHSはキャンセルをかけられないので、ジャンプキャンセルしてスキを軽減したい。

➡＋Pは上半身に無敵があるので、主に対空迎撃に利用していく。また、しゃがみHSは上方向への判定が強いので、➡＋Pでは落とせないような跳び込み攻撃を撃墜できる。両者共ジャンプキャンセルできるので、ヒット後は空中連続技へ持ち込もう。

●ジャンプ攻撃

跳び込みには下方向への判定が鋭いジャンプHSがオススメ。攻撃レベルが5なのでヒット時ののけぞりが長く、多少高めに当てても地上技につなげられる。ジャンプP、ジャンプSは横方向に、ジャンプKは上方向に判定が強いので、空中の相手を撃墜するのに役立つ。ジャンプDはヒット時のダウン復帰不能時間が長く、フォースロマンキャンセルもできるので連続技に欠かせない。

●システム共通技

足払いは判定が強く、遠距離立ちS、しゃがみSとともにけん制に使っていく。

地上投げは相手を蹴飛ばし大きく吹き飛ばす。また、空中投げはレバー方向とは逆側に相手を放り投げる。どちらも画面中央ではダウンを奪え、画面端では足払いなどから空中連続技を決められる。



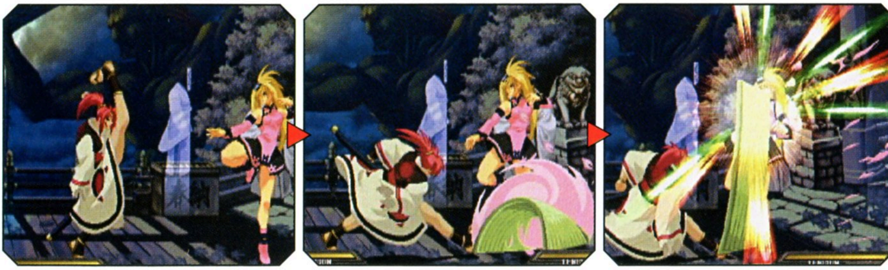
足払いを出す際には常にキャンセル畳替しを入力しておくと、ヒット時の見返りが倍増するのだ。



ジャンプHSは判定が強く跳び込みの要。落とされづらいので、積極的に使って構わないぞ。

必殺技 **畳替し（たたみがえし）** ↓↘→+K（空中可） FR

脚から畳を飛ばして攻撃する。地上版は足払いやレベル5の技から連続技に組み込んでいく。フォースロマンキャンセルを利用すれば、ガードされた場合も大幅に有利な状況を作れるので、攻勢を維持できる非常に便利な必殺技だ。空中版は主に中間距離でのけん制や相手の起き上がりに重ねていこう。なお、カウンターヒットさせるとダウン復帰を取られないため、→+HSなどで追撃が可能だ。



必殺技 **蚊鉤（かばり）→鉄斬扇（てつざんせん）** ←↙↓↘→+HS、蚊鉤中にS RC

鉤爪を前方に伸ばして攻撃する。発生は遅く連続技には組み込みづらいが、スキが小さい上にリーチが長いので、中間距離でのけん制には最適。ヒットすると相手をよろけ状態にさせる。追加技の鉄斬扇は刀で相手を打ち上げる。ダウン復帰不能時間が長いので、ヒット時はロマンキャンセルすれば追撃が可能だ。なお、ガード時のスキは大きいので、確実にヒットする状況のみで出したい。



必殺技 **妖刺陣（ようしじん）** ガード中に←↙↓+P RC

暗器で攻撃するガードキャンセル専用技。通常ヒットやガード時は、発生の早い技で反撃を受ける恐れがあるので使いどころは難しいが、カウンターヒット時はダウン復帰不能の状態で浮かせることができる。カウンターヒット時は{→+HS→足払い}から空中連続技へ持ち込もう。なお、上半身に無敵時間があるので、ジャンプ攻撃や下段技にガトリングコンビネーションできない攻撃に使うと効果的だ。



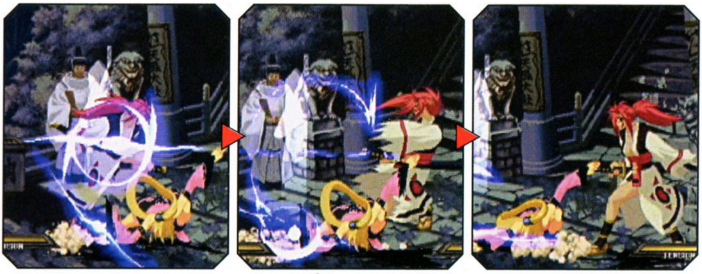
必殺技 **裂羅（さくら）** ガード中に←↙↓+S RC

刀で攻撃するガードキャンセル技。攻撃判定後まで無敵時間が続くので、切り返しに非常に役立つ。なお、技後の硬直が長いので、ガードされた場合はロマンキャンセルでスキをフォローしたい。



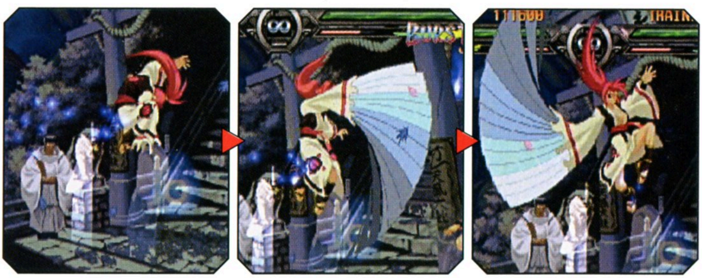
必殺技 **回り込み** ガード中に←↙↓+K

前方に無敵状態で移動するガードキャンセル技。主に画面端に追い込まれた際、相手との位置を入れ替えるのに使っていこう。なお移動の後半部分は無敵時間が存在しないので、全くの無防備だ。



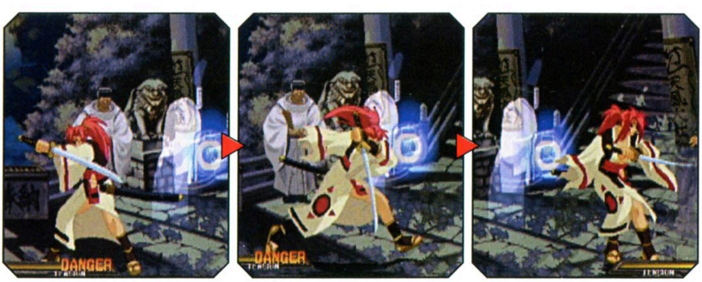
必殺技 **妖斬扇（ようざんせん）** 空中で→↓↘+S RC

空中で回転しながら扇を振り回す必殺技。ジャンプの昇りに出せば発生の早い中段攻撃として利用できるので、相手のガードを崩すにはもってこいの技。また、空中連続技の締めにも利用できるぞ。



必殺技 **爵走（すずらん）** →↘↓↙←+K

立ちガード可能な技を防ぎつつダッシュする、攻撃判定を持たない必殺技。中距離からの奇襲として利用価値は高いが、出始めと終わり際にはスキがある上、下段攻撃には無防備なので多用は禁物だ。



覚醒必殺技 **連ね三途渡し** ↓↘→↓↘→+S　RC

刀で強力な三段攻撃を仕掛ける覚醒必殺技。ダメージが高く発生が早いので連続技に重宝する上、スキが小さく発生後まで無敵時間が続くので、割り込みやリバーサルにも活用できる。



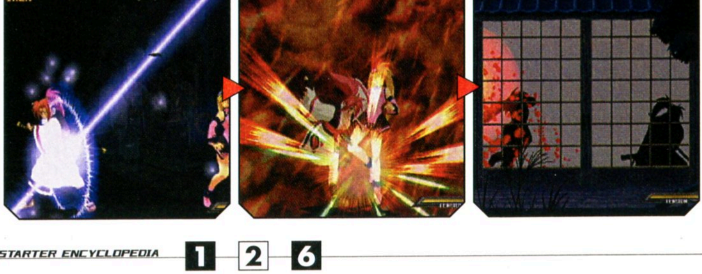
覚醒必殺技 **縛・亀** ガード中に←→↘↓↙←PorKorSorHS　RC

ヒットするとダメージ以外に様々な追加効果を与えるガードキャンセル技。効果はそれぞれ……、
・P(亀)：相手のジャンプを封じる。
・K(麟)：相手の必殺技を封じる。
・S(龍)：相手の攻撃力を下げる。
・HS(鳳)：相手の防御力を下げる。
となっている。発生が非常に早く無敵時間は長いので、非常にヒットさせやすい便利な必殺技だ。なお、基底ダメージ補正がかかるので、ロマンキャンセル後に追撃しても、ほとんどダメージを与えられない。



一撃必殺技 **画竜点睛（がりょうてんせい）** P、K、S、HS同時押し後↓↘→↓↘→+HS

突進技がヒットすると障子の奥で相手を斬る演出が入る一撃必殺技。無敵時間はないので切り返しには使えないが、一撃発動モーション、技の発生自体は早めなので相手の気絶時に狙いたい。



COLUMN VS. CPU戦解説

STORY MODE

STORY MODE 基礎知識

キャラクターごとに用意されている固有のストーリーを楽しめるのがストーリーモードだ。キャラクター同士の会話の後に1ラウンド制の試合を行なう、という流れを繰り返してストーリーは進んでいくぞ。エンディングまで見ることができれば、最後におまけとして用意されているキャラクターイラストが見られる。なお、ストーリーは勝利条件など様々な条件を満たすことで分岐していく。基本的にストーリーは各キャラクターで3つ用意されているので、すべてのエンディングを見るには何度もプレイする必要があり、ストーリーの分岐条件を見付けなければならない。ちなみに、試合が始まる前には、ストーリーモード独特の戦闘演出が入る。必殺技の打ち合いなど派手なものが多いので、必見だ。



キャラクター同士の会話は全編フルボイスで構成されているので、ストーリーに浸れること間違いなし。



試合前の演出はストーリーモード専用のもの。必殺技はもちろん、覚醒必殺技まで飛び交うド派手な演出だ。

ストーリー分岐条件

前述した通り、ストーリーは特定の条件を満たすことで分岐していくが、その条件は簡単には見付けられないものばかり。そこで、ソルのストーリーの分岐条件を紹介するとともに、それ以外の条件もいくつか紹介しよう。この中でも、一撃必殺技で勝利、30秒以内に勝利という条件は多く使われているぞ。また、違うキャラクターのエンディングが条件の場合もあるので、エンディングは一通り見ておきたい。



分岐条件のほとんどは見付かりにくいものばかりだが、一撃必殺技での決着は試しやすいので狙ってみよう。

分岐条件ex

例

- 一撃必殺技で勝利
- 30秒以内に勝利
- これまでノーコンティニュー
- 特定のキャラクターのエンディングを見ている

ソルのストーリーの場合

VS アクセル
↓
VS 紗夢
↓
VS ミリア
↓ → タイムオーバーで勝利 → ストーリー2へ
VS 闇慈
↓
VS ジョニー
↓ → 今まで無敗＋ディズィーの分岐エンドを見た＋総タイム120秒以内 → ストーリー3へ
それ以外はストーリー1の続きへ

COLUMN

JAM KURADOBERI

蔵土縁 紗夢

武器を持たないのでリーチは短いが、素早い動きと小回りの効く技を持つので近距離戦はお手のもの。全キャラクターの中でも一、二を争う使い勝手のいい空中ダッシュで、相手にまとわりつくような闘い方をしよう。



SYSTEM ACTION

登場時演出①



登場時演出②



各種移動



サイクバースト



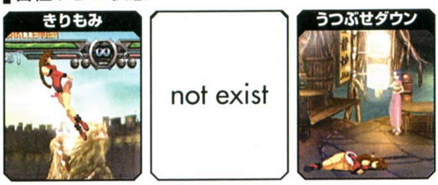
一撃必殺技準備



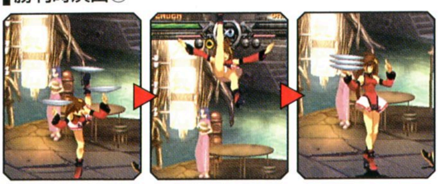
各種ガード



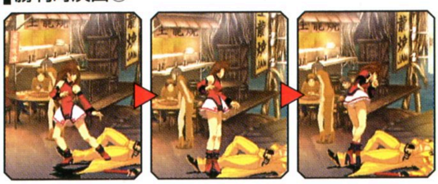
各種やられ状態



勝利時演出①



勝利時演出②







PROFILE

■蔵土縁 紗夢　JAM KURADOBERI

身長：163cm
体重：不明
血液型：B型
アイタイプ：茶
誕生日：2月8日
出身：中国
趣味：料理、観察、研究

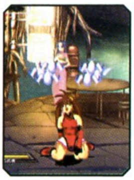
▌挑発



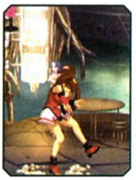
▌敬意



▌気絶



▌よろけ



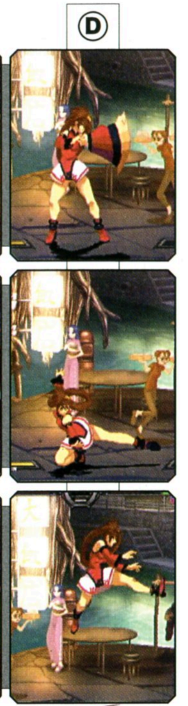
COLORING



JAM KURADOBERI

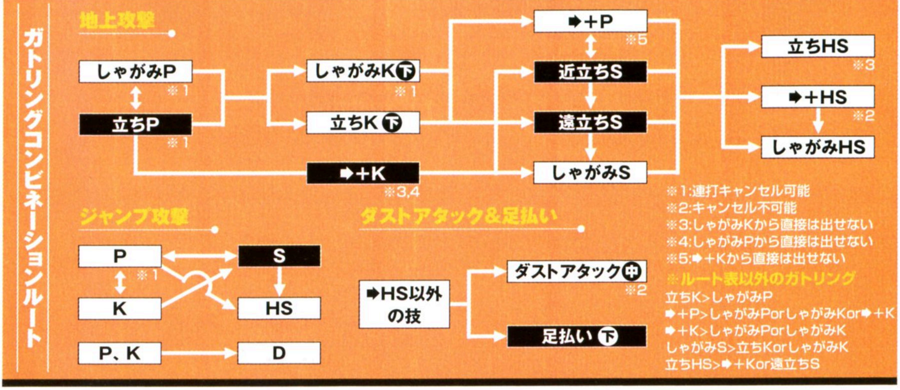
BASIC ARTS







ガトリングコンビネーションルート



※1:連打キャンセル可能
※2:キャンセル不可能
※3:しゃがみKから直接は出せない
※4:しゃがみPから直接は出せない
※5:➡+Kから直接は出せない

※ルート表以外のガトリング
立ちK>しゃがみP
➡+P>しゃがみPorしゃがみKor➡+K
➡+K>しゃがみPorしゃがみK
しゃがみS>立ちKorしゃがみK
立ちHS>➡+Kor遠立ちS

通常投げ

地上の相手の近くで⬅or➡HS




空中投げ

空中の相手の近くで⬅or➡HS




デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡＋D以外のボタン2つ同時押し




通常技・システム共通技解説

●地上技

立ちKは基底ダメージ補正のかからない下段判定のローキック。発生が早いので、連続技の始動に役立つ。また、➡＋Kはミドルキック～ハイキックと連係する2ヒット技。強制で立ちやられにさせるため、龍刃を決める際には非常に重宝する。

しゃがみSはリーチは短いが判定が強いので、主にけん制に使っていこう。カウンターヒットさせればよろけを誘発できるので見返りが大きい。また、➡＋HSも攻撃判定が極端に強いので、対空迎撃や相手の攻撃をつぶすのに役立つ。密着でガードされると通常投げで反撃されるので、できるだけ先端を当てるように心がけよう。カウンターヒットした場合は、立ちKにつなげて連続技を決めていきたい。

●ジャンプ攻撃

ジャンプKは真横、ジャンプSは真上に攻撃判定を持つので、それぞれ空対空迎撃に役立つ。また、後者はジャンプキャンセルがかかるので、空中連続技のつなぎにも利用できるぞ。

●システム共通技

ダストアタックは発生が早く、全キャラの中でもトップクラスの性能を持つ。そのため相手のしゃがみガードを崩すのに役立つぞ。スキが小さい上にリターンも大きいので、積極的に狙って構わない。デッドアングルアタックは発生が早く無敵時間が長いので切り返しに重宝する。ガードされても反撃は受けないので非常に使いやすい。

通常投げは相手を上に蹴り上げる。通常時は追撃不能だが、(フォース)ロマンキャンセルを駆使すれば空中連続技に移行することも可能だ。また、空中投げはダウン回避を取られるので使いづらいが、低い位置で成立させれば遠距離立ちSで追撃できる。



しゃがみSはリーチは短いが、スキが小さいので気軽に使える貴重なけん制技。カウンターヒットさせれば相手はよろけるぞ。



遠距離立ちSは、紗夢の通常技の中ではトップクラスのリーチを誇る。ジャンプキャンセルがかかるので使いやすい。

必殺技　祓斧(ほちふ)　相手の立ちガード可能技に合わせて←→

立ちガード可能なあらゆる攻撃を受け流す当て身技。コマンド入力にボタンを必要としない上、当て身に失敗しても空振りモーションが発生しないので、リスクが少なく使い勝手がいい。当て身の成立後はジャンプ、ダッシュなどの移動系以外の行動と攻撃が可能。当て身判定の持続時間は短いが、受け流したときの見返りが大きいので、相手にスキあらば積極的に狙いたい必殺技だ。



必殺技　朝凪の呼吸(あさなぎのこきゅう)　↓↓+KorSorHS

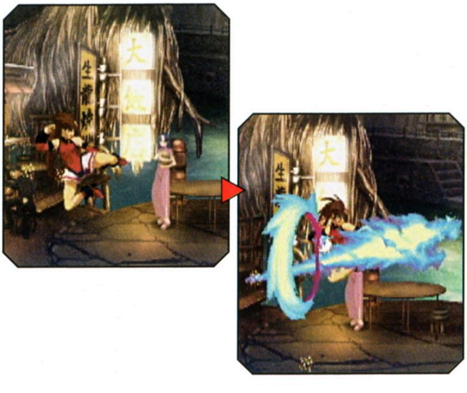
Kは龍刃、Sは逆鱗、HSは劍楼閣の性能を上昇させる特殊な呼吸法。成功するとパワーアップした必殺技を象ったアイコンがテンションゲージの上に表示される。それぞれ3つまでストックすることができ、最大9個までパワーアップさせることが可能だ。なお、強化対象によって呼吸の長さが異なり、HS>K>Sの順番で徐々に多くなっていく。主に足払いなどで相手をダウンさせた後に使っていくといいぞ。



必殺技　龍刃(りゅうじん)　↓↘→+K(空中可)

RC

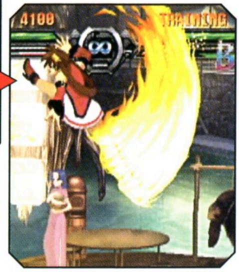
気をまとった跳び蹴りを放つ、後述の逆鱗、劍楼閣に派生可能な突進技。出始めに無敵時間があり、その上突進速度も速いので奇襲に使えないこともないが、スキが大きいので基本的には連続技に組み込んでいきたい。なお、地上版はレベル4、空中版はレベル1の攻撃から連続ヒットするぞ。また、朝凪の呼吸で強化するとダウン復帰不能になる上、ダメージが大幅に増加。それに伴って攻撃判定も大きくなるので、通常版では当たらないしゃがみ状態の相手にもヒットさせられるのだ。発生速度自体は通常版とほぼ変わらないので、同様の使い方ができるぞ。ちなみに、普通に出した場合と、逆鱗、劍楼閣から派生した場合ではダメージが異なり、前者の方がはるかに高い。



必殺技 逆鱗（げきりん） ↓↙←+K（空中可） RC

ジャンプから炎のカカト落としを繰り出す。地上版は無敵時間を活かして、相手のけん制技を刈ろう。スキ自体は小さいので気軽に使えるのが強みだ。なお、中段判定だが、発生が若干遅いのでガード崩しに使うのは難しい。一方、空中版は無敵時間は全くないので、一連の連続技の締めに使用する。また、空中ダッシュ直後に出すと真下に落下しながら攻撃できるので、奇襲としても利用できる。なお、強化版は、発生が早くなる上にダメージが大幅に上昇。さらにダウン復帰不能になるので、空中連続技の締めに利用すれば、着地後にさらなる追撃が可能だ。地上、空中、強化版とどの種類も例に漏れず、ほかの必殺技から派生した場合はダメージが半分程度に落ちる。

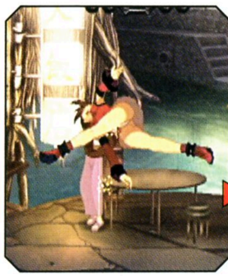




必殺技 劒楼閣（けんろうかく） →↓↘+K（空中可） RC

回転しながら上昇して何発も蹴りを繰り出す、龍刃、逆鱗に派生可能な必殺技。地上版は発生まで無敵時間があるので、主にリバーサルに利用していく。また、空中版は発生の早さを活かし、龍刃後に派生していこう。強化後は、地上、空中版いずれも発生後まで無敵時間が続く。その上、ヒット後は相手をダウン復帰不能状態にさせるので、連続技、割り込みなど、使用する機会は大幅に増える。

前述の龍刃、逆鱗とこの劒楼閣は特殊な性質を持っており、龍刃～逆鱗～劒楼閣のようにそれぞれ残り2つの必殺技へ2回まで派生可能。劒楼閣～劒楼閣のように連続して同じ技へは派生できないので注意。





必殺技 爆蹴（ばくしゅう） ↓↘→+S

回り込み、足払い、百歩沁鐘、千里沁鐘の4つに派生できる、攻撃判定を持たない移動技。上半身に無敵時間が存在するので、足払いのような低い攻撃判定を持つ技以外は潜ることが可能だ。奇襲や連続技のつなぎに利用しよう。



必殺技 回り込み 爆蹴中にP

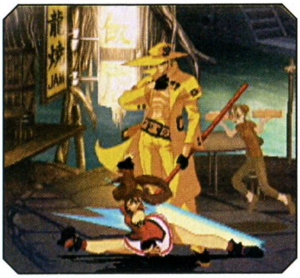
爆蹴から派生できる攻撃判定を持たない移動技。移動中に上半身無敵があるので、爆蹴同様奇襲に利用できる。相手の攻撃をかわした後は、通常投げを狙っていこう。なお、相手をすり抜けて裏に回ることができる特殊な技だ。



必殺技 足払い

爆蹴中にK

爆蹴から派生可能な、ヒット時はよろけを誘発させる下段攻撃。早めに派生させればレベル4の通常技から連続ヒットさせられるので、相手がしゃがみ状態のときの連続技に重宝する。なお、この技から龍刃、逆鱗、劒楼閣へ2回派生可能。



必殺技 百歩沁鐘（ひゃっぽしんしょう）

爆蹴中にS

気をまとった裏拳で攻撃する爆蹴からの派生必殺技。出始めにわずかだが無敵時間があり、先端を当てればガードされても反撃を受けないので、奇襲に使おう。ヒット時は相手を大きく吹き飛ばすので、朝凪の呼吸を使用するチャンスだ。



必殺技 千里沁鐘（せんりしんしょう）

爆蹴中にHS

爆蹴から派生する百歩沁鐘と同様に気をまとった拳で攻撃する。百歩沁鐘より移動距離が長く、移動中に相手に触れるとすかさず反転する。発生が遅く連続技に組み込めないが、ガードされても反撃を受けづらいので奇襲に最適。



必殺技 膺嬰脚（ほうえいきゃく）

空中で↓+K

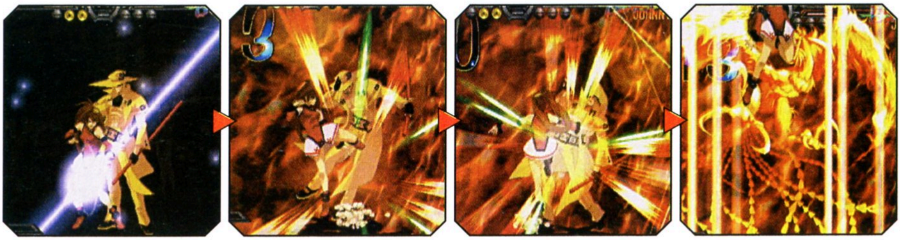
空中から急降下しながら何度も蹴りを放つ技。しゃがみガードできないので、低空で出せば中段攻撃として利用できる。初段のみ攻撃レベルが3なので、低空でヒットさせた場合はロマンキャンセルすれば近距離立ちSなどにつなげられる。



覚醒必殺技 兆脚鳳凰昇（ちょうきゃくほうおうしょう）

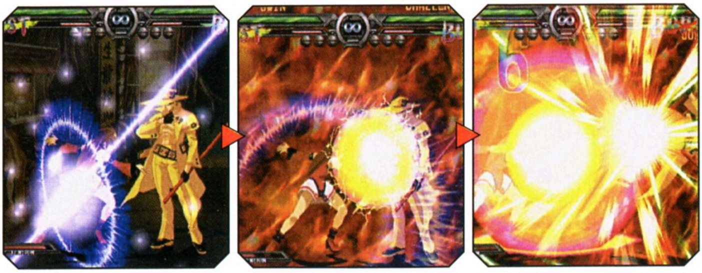
→↘↓↙←→+S

体当たりがヒットすると無数の打撃をたたき込み、鳳凰をまとった上昇攻撃で締める覚醒必殺技。無敵時間が長く、リバーサルや割り込みに重宝する。また、発生が早いので連続技にも活用できるぞ。用途が多く使い勝手はいいが、技後の硬直が長いので防がれた場合は手痛い反撃を覚悟しよう。ちなみにヒット後は相手をダウン復帰不能状態にするので、ロマンキャンセルを利用すれば追撃が可能。近距離立ちS>遠距離立ちSで落下してくる相手を拾い、空中連続技へ持ち込もう。



覚醒必殺技　戀崩孃（れんほうきゃく）　→↘↓↙←→+HS

掌から気を発生させる覚醒必殺技。発生直後は無防備だが、一定時間経過後から長い無敵時間が存在する。ガード後は有利な上に、体力ゲージをかなり削れるので、相手の起き上がりに重ねて、リバーサル封じに使おう。



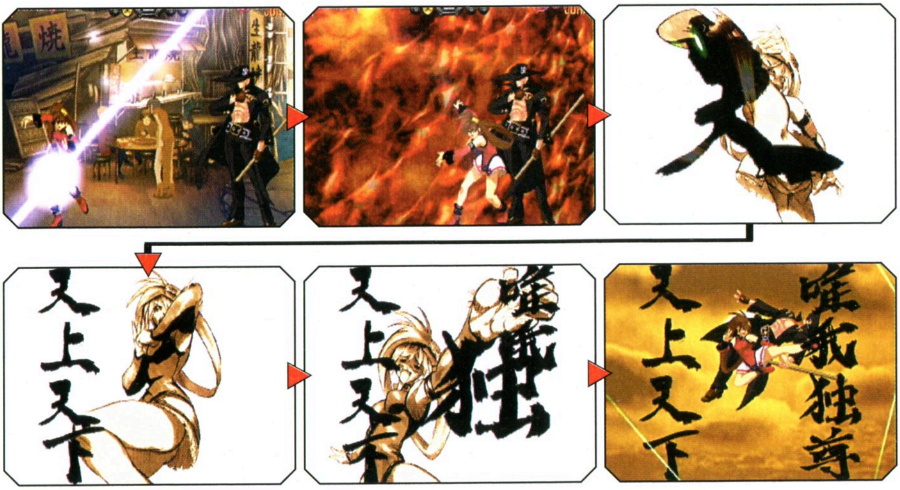
覚醒必殺技　激・砕神掌（げき・さいしんしょう）　↓↘→↓↘→+HS　RC

炎をまとった掌底で相手を打ち上げる。発生が早く無敵時間が長いので、リバーサルや割り込み、連続技にと用途は多い。打ち上げた相手はダウン復帰不能なので、その後地上技で追撃が可能だ。



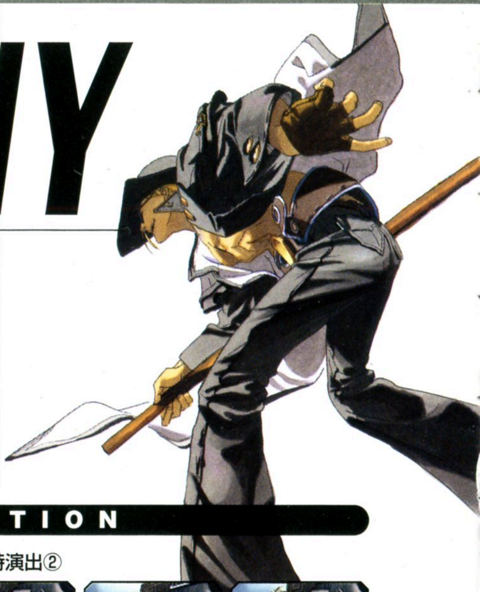
一撃必殺技　我羨惚（がせんこつ）　↓↘→↓↘→+HS

鉄山靠のような突進技がヒットすると、「天上天下唯我独尊」の掛け声とともに、キック～パンチ～タックル～肘打ち～後ろ回し蹴り～掌底と次々と打撃を決めていき、最後は強力な跳び蹴りでフィニッシュする。暗転後にはわずかに無敵時間が存在するが、暗転まで無防備なので、割り込みには利用できない。また、技自体の発生は早いが、一撃必殺技の例に漏れず通常技からキャンセルして出せない上に相手ののけぞり中はヒットしないため、連続技には組み込めない。主に相手の気絶時に狙おう。



JOHNNY

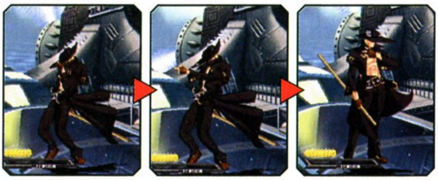
ジョニー



　ダッシュのタイプが通常とは異なり機動力は低いが、居合の構えから驚異のリーチを誇る攻撃の数々を繰り出すキャラクター。攻撃力が非常に高く、一度のチャンスで一気に体力を奪うことができるぞ。

SYSTEM ACTION

登場時演出①



登場時演出②



各種移動

ダッシュ / 空中ダッシュ / バックステップ / 空中バックステップ



サイクバースト



一撃必殺技準備



各種ガード

立ち / しゃがみ / 空中

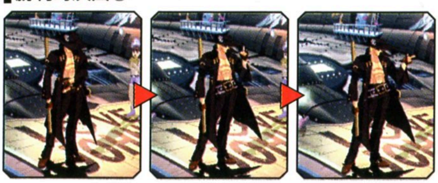


各種やられ状態

きりもみ / あおむけダウン / うつぶせダウン



勝利時演出①



勝利時演出②



PROFILE

■ジョニー　JOHNNY

身長：184cm
体重：72kg
血液型：O型
アイタイプ：青
誕生日：10月24日
出身：アメリカ
趣味：いい女を探すこと



▌挑発




▌敬意




▌気絶



▌よろけ



COLORING

□



×



△



○



R1



START



BASIC ARTS

	P	K	S	HS	D
立ち（近距離）					
しゃがみ					
ジャンプ					
レバー入れ（遠距離）					





ガトリングコンビネーションルート

地上攻撃

- 立ちP ※1 ⇔ しゃがみP ※1 → 立ちK / しゃがみK(下) ※3
- 立ちK / しゃがみK(下) → 近立ちS / ➡+P / 遠立ちS / しゃがみS
- 近立ちS → ➡+P → 遠立ちS → しゃがみS
- → 立ちHS ※4 / しゃがみHS ※2 / ➡+HS ※5
- しゃがみHS → ➡+HS

ジャンプ攻撃

- P ⇔ K ※1
- P → S、HS
- K → S、HS
- S → HS
- P、K、S、HS → D ※2

ダストアタック&足払い

- ➡+K、➡+HS以外の技 → ダストアタック(中) ※2
- 立ちP、しゃがみK、しゃがみP、近立ちS、立ちK → 足払い(下)

※1:連打キャンセル可能
※2:キャンセル不可能
※3:近立ちSからも出せる
※4:しゃがみK、遠立ちSからは直接は出せない
※5:立ちP、遠立ちSからのみ出せる

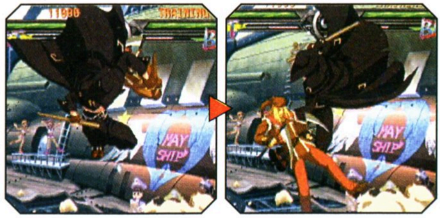
通常投げ

地上の相手の近くで⬅or➡HS



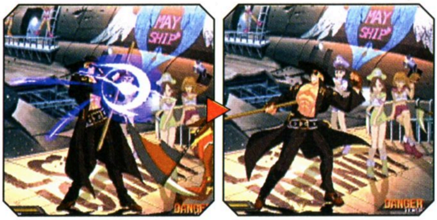
空中投げ

空中の相手の近くで⬅or➡HS



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン2つ同時押し



通常技・システム共通技解説

●地上技

立ちKは足先の判定が強いので相手の攻撃をつぶしやすく、中間距離でのけん制に重宝する。また、足元のやられ判定が小さいので、相手の下段技を避けながら攻撃できる。なお、出す際には常に足払いや立ちHSに連係したい。遠距離立ちSは発生が早い上にリーチが長いので、立ちKと同じくけん制に役立つ。判定が若干高めに存在するので、座高の低いキャラには当たらない。

しゃがみSはリーチが長く柄の部分にはやられ判定がないので、相手の攻撃をつぶすのに役立つ。また、しゃがみHSも刀の部分にやられ判定がない。そのため、相手の攻撃を一方的につぶしやすいが、キャンセル不可能な上に密着でガードされると反撃を受ける恐れがある。なお、カウンターヒット時はよろけを誘発できるぞ。

➡+Pは上半身に無敵時間がある上、攻撃判定の持続時間が長いので、主に対空迎撃に利用する。基底ダメージ補正がかかるが、ヒット時はジャンプキャンセルして空中連続技へ移行しよう。

➡+Kは前方に移動しながらキックを放ち、ヒットすると相手を上空に打ち上げる。移動時は上半身にやられ判定がない上、ヒットさせると空中連続技へ持ち込めるので利用価値は高い。なお、地上の相手にカウンターヒットさせるとダウン復帰不能になるので、➡+HSなどで追撃できる。

●ジャンプ攻撃

ジャンプSは横方向へのリーチが非常に長いので、空中の相手へのけん制や空対空迎撃に役立つ。また、ジャンプキャンセルがかかるので、連続技のつなぎにも利用していこう。一方、跳び込みには下方向へ判定の鋭いジャンプHSがオススメ。カウンターヒットさせれば相手をよろけさせられるぞ。

●システム共通技

デッドアングルアタックは発生後まで無敵時間が続くので割り込みに重宝するが、判定が高い位置にあるので、座高の低いキャラには空振りする。地上投げは相手を真上に放り投げる。一定時間ダウン復帰されないのでジャンプ攻撃で追撃しよう。また、空中投げは相手を斜め下に投げる。画面中央ではダウンを奪うことができ、画面端では追撃が可能だ。



➡+Kはヒット時の見返りが大きいので積極的に使おう。ガードされても状況は有利なので、気軽に出せるのが強み。

JO AX AN VE TE DI KL JU

必殺技　ミストファイナー　⬇⬊➡＋PorKorS（押しっぱなし）

剣の柄に手を当てて居合斬りの構えを取り、ボタンを離すと同時に任意の方向を斬る。Pが斜め上方45度、Kが真横、Sが足元を攻撃する下段攻撃になっている。構え中にHSボタンを押すことによって構えを解除できるぞ。また、後述のグリッター イズ ゴールドを当てると最大Lv3まで上昇し、一度でも使用するとLv1に戻る。

ミストファイナー・上段は空中の相手へ使っていくが、どのレベルでも無敵時間は存在しない。空中連続技に利用していこう。

ミストファイナー・中段は連続技専用。攻撃判定の位置が高く、座高が低いキャラには空振りするので注意。Lv1は攻撃レベル5の技から、Lv2及びLv3は攻撃レベル2の技から連続ヒットする。

ミストファイナー・下段も基本的には連続技専用だが、Lv1は発生が遅く、通常技から連続ヒットしない。Lv2以上は中段と同様に連続技に組み込んでいこう。なお、上中下すべての段に共通して、Lv2になるとダウン復帰不能効果がつく。Lv3はダウン回避が可能だが、ダメージは大幅に上昇するぞ。



必殺技　居合抜き　ミストファイナーで押したボタンを離す　RC





必殺技　前方移動　ミストファイナーの構え中に➡



必殺技　後方移動　ミストファイナーの構え中に⬅



必殺技　構えキャンセル　ミストファイナーの構え中にHS



必殺技　グリッター イズ ゴールド　⬇⬊➡＋HS

前方にコインを投げる必殺技。硬直が極端に短い上に攻撃判定の発生が早いので、ラッシュやジャンプ防止、さらには地上でのけん制に利用できたりと使い道は多い。だが、性能が高い半面、1ラウンド中に8枚までと使用回数制限があるので、計画的に使っていく必要があるぞ。なお、1枚ヒットさせるごとにミストファイナーのレベルを1ずつ上昇させる性質を持つことを覚えておこう。







必殺技 バッカスサイ ↓↙←+P

剣の柄から霧を発生させる必殺技。霧はゆっくりと前に進んでいき、相手に触れると一定時間まとわりつく。そして、霧がまとわりついている間は、前述のミストファイナーがガード不能できなくなるのだ。霧自体は漂う時間が短いので当てるのは難しいが、ガードorヒットに関わらず触れると必ずまとわりつく。そのため、相手のダウン中に重ねると起き上がりにヒットしやすいぞ。



必殺技 燕穿牙（えんせんが） 空中で←↙↓↘→+HS

RC

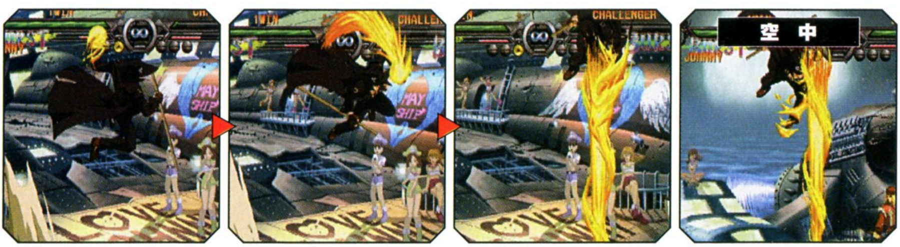
空中でウイスキーのビンを投げ、それを刀で切り裂くと同時に炎を発生させる二段攻撃。リーチが長いうえ、ダメージが高く発生が早いので、主に空中連続技の締めや中間距離でのけん制に利用していく。また、ジャンプの昇り時に出せば、発生の早い中段攻撃として使えるので、相手のしゃがみガードを崩すのにも重宝するぞ。なお、1ヒット目だけヒットさせると、相手はダウン復帰不能になる。



必殺技 ディバインブレイド →↓↘+S中に、空中で↓↘→+Sで空中ディバインブレイドに

FR

前方に勢いよくジャンプし、移動中にSボタンを押すと真下へ炎を放つ。基本的には奇襲に利用していくが、移動中は被カウンター判定なので乱発は避けたい。また、近距離で攻撃レベル5の技を当てた後なら、最速で追加を出せば連続ヒットする。移動、炎ともにフォースロマンキャンセルが可能だ。一方、空中版は主に相手の対空攻撃つぶしに利用していく。空振りすると反撃は必至なので、テンションゲージがあるときは必ずフォースロマンキャンセルとセットにしよう。



覚醒必殺技 「それが俺の名だ」 →↘↓↙←→+HS

RC

刀を上に振り上げて攻撃する覚醒必殺技。ヒットすると相手をロックし、ジョニーの頭文字「J」をかたどった剣閃で相手を切り裂く。攻撃発生後まで無敵時間がある上、ガードされてもスキはほぼないので、デッドアングルアタックと共に切り返し技として非常に重宝するぞ。また、攻撃レベル1の攻撃からつながるほど発生も早いので、連続技にも活用できる優れた必殺技だ。なお、攻撃判定が若干高い位置に存在するので、極端に姿勢の低い相手には当たらないので気を付けたい。



一撃必殺技 ジョーカートリック P、K、S、HS同時押し後↓↘→↓↘→+HS

前方にカードを投げる飛び道具系一撃必殺技。ヒットすると相手をトランプのジョーカーカードの中に封じ込め、真っ二つに切り裂く。無敵はないのでリバーサルや割り込みには役に立たない。だが、発生が早めな上にほかの飛び道具とは相殺しないので、相手の飛び道具に合わせたり気絶時に狙うといいだろう。なお、判定の存在位置が高く、少しでも姿勢が低いキャラには空振りしてしまうので注意が必要だ。ちなみに、封じ込めた後のカードのグラフィックは、相手キャラクターによって変化するぞ。



COLUMN システム解説補足

TRAINING MODE

TRAINING MODE 基礎知識

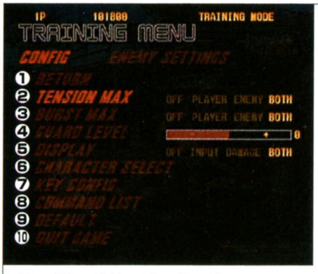
連続技の練習はもちろん、様々な条件を設定して練習を行なえるのがトレーニングモード。あらゆる状態を想定して練習できるので、うまく活用できるようになろう。なお、練習中にスタートボタンを押すとメニュー画面を開くことができ、テンションゲージやガードバランスの状態から、練習相手の行動まで細かく設定できる。セレクトボタンを押せば、練習開始直後の状態まで一瞬でリスタートできるぞ。



様々な条件を設定できるので、練習には最適のモードだ。しっかり活用して腕をみがこう。

TRAINING MENUの見方

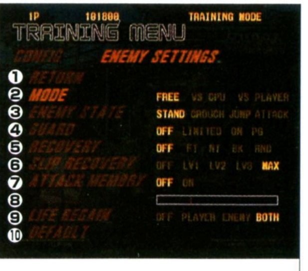
メニュー画面の表記は分かりにくいものが多いので、以下の解説を見て把握してほしい。なお、練習相手の動きを設定するATTACK MEMORYは、必ずしもメニュー画面でONにする必要はない。メモリーボタンを押し続けることでも、記録を開始できる状態になるので、毎回メニュー画面を開かなくて済むぞ。



CONFIG

コンフィグ画面

①ゲーム画面に戻る。方向ボタンを左右に入力するとエネミーセッティング画面へ。
②テンションゲージの状態を変更する。BOTHはプレイヤーも練習相手もMAXになることを指す。
③バーストゲージの状態を変更する。
④プレイヤー練習相手のガードバランスを変更する。
⑤画面上に、INPUTは入力したコマンド、DAMAGEは与えたダメージ数値を表示させる。なお、INPUTをONにしてフォースロマキャン対応技を出した場合、入力受け付けタイミングでフラッシュが発生する。
⑥キャラクターを変更する。
⑦ボタンの設定を変更する。
⑧コマンドリストを見る。
⑨コンフィグの設定を初期状態に戻す。
⑩トレーニングモードから抜ける。



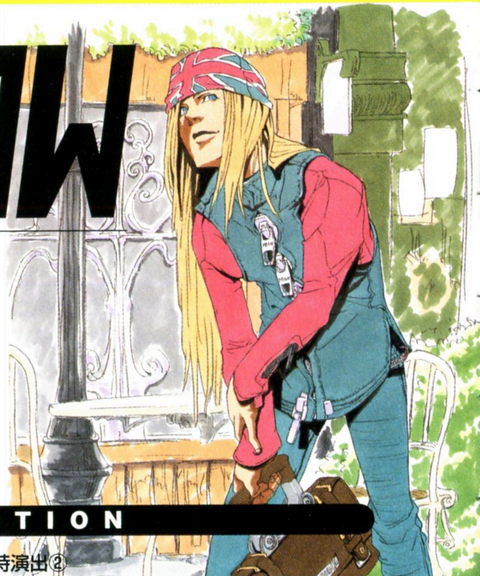
エネミーセッティング画

①ゲーム画面に戻る。方向ボタンを左右に入力するとコンフィグ画面へ。
②練習相手の行動を変更する。FREEは動かず、VS CPUはCPUが操作、VS PLAYERなら2P側で操作できる。
③練習相手の状態を変更する。STANDは立ち、CROUCHはしゃがみ、JUMPはジャンプ、ATTACKは一定間隔で攻撃を繰り出すようになる。
④練習相手のガードの有無を変更する。LIMITEDは連続ヒットが途切れたらガードを行ない、ONは常にガード状態、PGは常にフォルトレス状態となる。
⑤ダウン復帰の有無を変更する。FTは前方、NTはニュートラル、BKは後方、RNDはランダムにダウン復帰を行う。
⑥よろけや気絶時の回復速度を変更する。LVが上がるにつれて回復速度は早くなり、MAXは人間の手では不可能なほど早い。LV3が一般に回復の早い人と同じレベルと考えていい。
⑦練習相手の動きを記録する。ONにしてゲーム画面に戻すとタイムが表示され、記録可能な状態となる。メモリーボタンを押すと記録が始まり、止めたい所でメモリーボタンを押せば記録完了。再度メモリーボタンを押せば、記録した行動を再生できる。再記録する場合は、手順を最初からやり直せばいい。
⑧モードをVS CPUにした場合に設定できるゲージで、CPUのレベルを0～32まで変更できる。
⑨体力の自然回復を設定する。
⑩エネミーセッティングの設定を初期状態に戻す。

ENEMY SETTINGS

AXL LOW

アクセル=ロウ



鎖鎌から繰り出される攻撃は全キャラクター中でも屈指のリーチを誇り、見た目通りの遠距離戦が得意なキャラ。鎖鎌という武器の特性上、大振りな攻撃が多く、接近戦は苦手といえるものの、当て身技や無敵技など切り返す手段は豊富に持ち合わせている。さらに、攻撃力も高いので、連続技はもちろんのこと、けん制のみでの封殺も可能だ。

SYSTEM ACTION

登場時演出①



登場時演出②



各種移動



サイクバースト



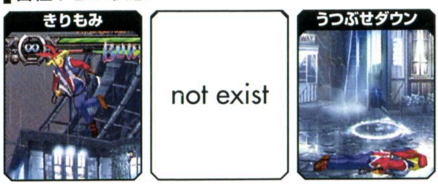
一撃必殺技準備



各種ガード



各種やられ状態



勝利時演出①



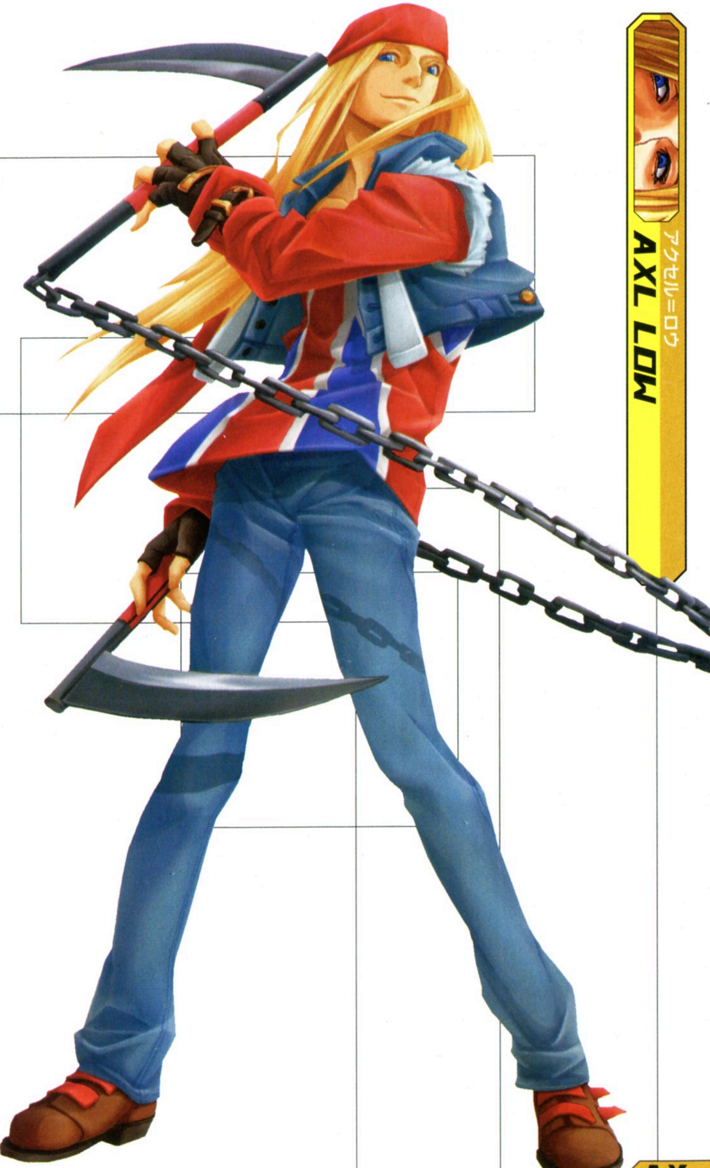
勝利時演出②



PROFILE

■アクセル=ロウ　AXL LOW

身長：179cm
体重：78kg
血液型：B型
アイタイプ：青
誕生日：12月25日
出身：イギリス
趣味：ビリヤード



▌挑発





▌敬意





▌気絶



▌よろけ



COLORING

□



×



△



○



R1



START

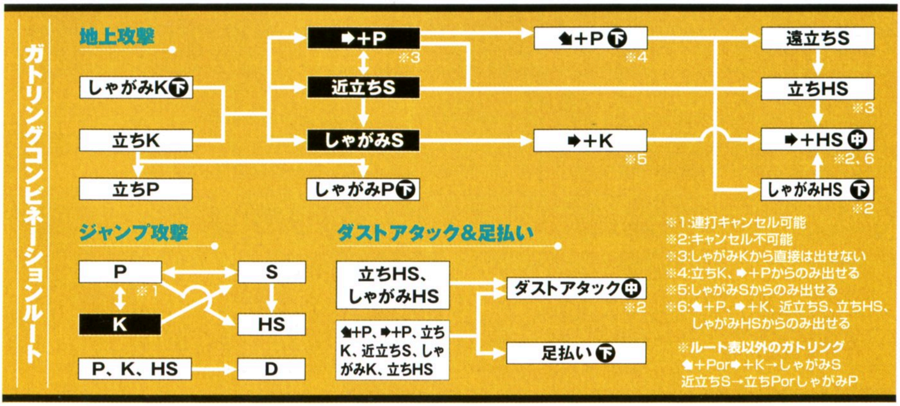


BASIC ARTS


P
K
S
HS
D
立ち(近距離)
しゃがみ
ジャンプ
レバー入れ(遠距離)






ガトリングコンビネーションルート
地上攻撃
しゃがみK下
立ちK
立ちP
➡+P
※3
近立ちS
しゃがみS
しゃがみP下
⬉+P下
※4
➡+K
※5
遠立ちS
立ちHS
※3
➡+HS中
※2、6
しゃがみHS下
※2
ジャンプ攻撃
P
※1
K
S
HS
P、K、HS
D
ダストアタック&足払い
立ちHS、しゃがみHS
⬉+P、➡+P、立ちK、近立ちS、しゃがみK、立ちHS
ダストアタック中
※2
足払い下
※1:連打キャンセル可能
※2:キャンセル不可能
※3:しゃがみKから直接は出せない
※4:立ちK、➡+Pからのみ出せる
※5:しゃがみSからのみ出せる
※6:⬉+P、➡+K、近立ちS、立ちHS、しゃがみHSからのみ出せる
※ルート表以外のガトリング
⬉+Por➡+K→しゃがみS
近立ちS→立ちPorしゃがみP

通常投げ

地上の相手の近くで⬅or➡HS



空中投げ

空中の相手の近くで⬅or➡HS



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン2つ同時押し



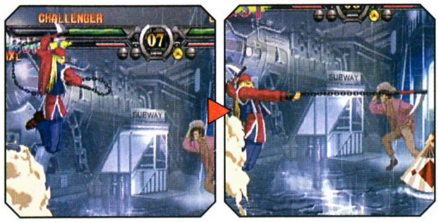
特殊技

⬋+P



特殊技

ジャンプ中➡+P



通常技・システム共通技解説

●地上攻撃

立ちPは鎌を前に伸ばすけん制技。打点が高いのでジャンプ防止になる。しゃがみPは低い位置に鎌を伸ばす下段技。立ちPをダッシュでくぐる相手への抑止力になり、鎌閃撃につなぐのが基本。➡+Pは出始めから上半身無敵が存在し、対空技として機能する。出した後は近距離立ちSにつなげよう。⬋+Pは斜め下に鎌を伸ばす下段攻撃で、接近戦でのガード崩しに役立つ。立ちKは連続技の始動。リーチが長めなのでダッシュから出そう。しゃがみKは下段技でこちらも連続技の始動に使える。また、姿勢が低くなるので相手のジャンプ攻撃をかわしつつ攻撃をすることも可能だ。➡+Kは遠距離時の対空技。けん制にもなるので立ちPと併用すること。近距離立ちSは連続技のつなぎはもちろん、上方向に強いので近距離での対空にもなる。遠距離立ちSはカウンターヒット時によろけを誘発する効果を持つ。しゃがみSは上方向に強い対空技。ハイジャンプで接近する相手に出すといい。立ちHSは連続技の中継に使う。しゃがみHSはリーチの長い下段攻撃で、しゃがみPと混ぜて使う技。なお、攻撃が発生した瞬間にフォースロマキャンが可能だ。➡+HSは突進力のある中段攻撃でガードされても有利。起き上がりに重ねたり、中距離からの接近手段として使えるぞ。

●ジャンプ攻撃

Pは近距離での空対空。➡+Pは空中から追いかけてくる相手へのけん制。ジャンプキャンセル可能技のKは連続技の中継や空対空に使おう。Sは下方向にリーチが長い主力けん制技。HSは跳び込みや連続技のつなぎに使う。Dは連続技専用だ。

●システム共通技

ダストは攻撃発生が遅く見切られやすいので特に使う必要はない。足払いはリーチが長く、けん制、連続技に役立つ。デッドアングルは発生が遅く使いづらい。また、カウンターヒット時は壁にバウンドする効果を持つ。通常投げは、決めた後に追撃が可能だ。なお、方向ボタンと逆方向に投げるので注意しよう。空中投げはやや離れた位置に投げ、ダウン復帰不能。通常投げと同様、方向キーと逆方向に投げるので覚えておくこと。



長い長～いリーチを誇る立ちPがアクセルの主力けん制技。ダッシュで立ちPをくぐる相手はジャンプSやしゃがみPで迎撃だ。

必殺技　鎌閃撃（れんせんげき）　⬅タメ➡＋S

FR

少し身を屈めつつ、鎖鎌を伸ばす技。3ヒットする飛び道具で、ヒット時はダウン復帰不能の性質を持つ。技を出した直後に上or下方向に方向ボタンを入れっぱなしにすることで、2種類の派生技に移行できる。また、タイミングは非常にシビアだが、伸びた鎖鎌が光を帯びた瞬間にフォースロマキャンが可能。リーチの長さとヒット時にダウンを奪える特性を活かし、遠距離でのけん制や連続技に使おう。



必殺技　曲鎖撃（きょくさげき）　鎌閃撃中に⬆or⬈入れっぱなし

鎌閃撃からの派生技で、伸ばした鎌を手元に引き戻す技で、鎖鎌は山なりの軌道を描きながら戻る。鎌閃撃ヒットから追撃できるが、ダウンは奪えなくなってしまう。また、空中ガード不能の性質を活かし、鎌閃撃をジャンプで回避した相手への迎撃に使うのも悪くない。なお、ガードされた時のスキが鎌閃撃で止めたときよりもわずかに少ないので、鎌閃撃がガードされたら出しておくといい。



必殺技　旋鎖撃（せんさげき）　鎌閃撃中に⬇or⬊入れっぱなし

RC

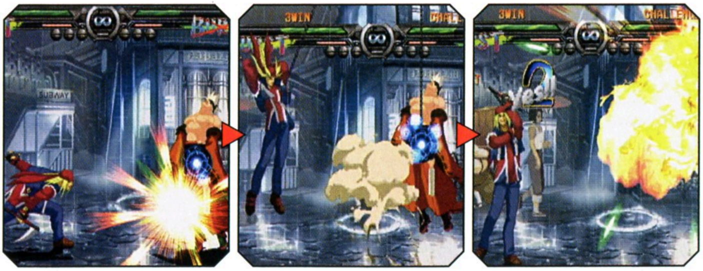
鎌閃撃からのもう1つの派生技で、鎖鎌を回転させる下段攻撃。リーチは短いものの、スキは小さく、多段技なのでガードバランスを上昇させやすいといったメリットも多い。さらに、ヒット時はダウンを奪えるぞ。主な用途は起き上がりに重ねたり、画面端での固め、連続技などに使っていく。曲鎖撃と違い打撃技扱いなので、ロマキャンが可能。そこから中段の➡＋HSで攻め立てるといった連係も有効だ。





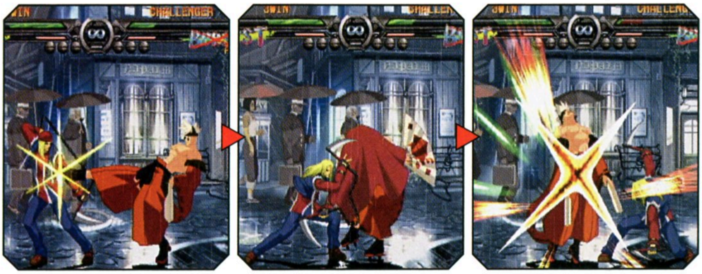
必殺技 **羅鐘旋（らせんしょう）** ←タメ→+HS

光を帯びたガード不能の気弾を放つ飛び道具。射程は画面の2/3ほどで、ヒット時は鎖鎌で吊るし上げる。ダメージはそこそこ高いが、外したときのスキは膨大なので、多用は控えておくこと。



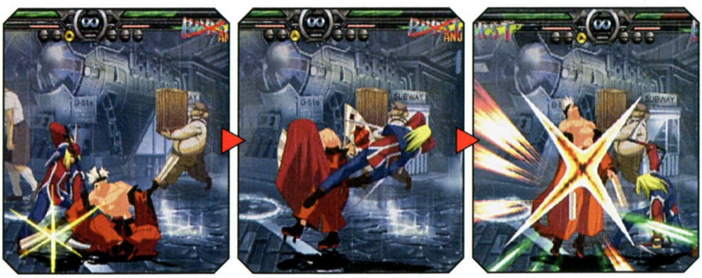
必殺技 **天放石 上段** ↓↙←+P

相手の攻撃を受け止めた後、鎖鎌で反撃する当て身技。取れる技は立ちガードできる打撃技で、飛び道具は受け止められないので注意。スキが小さく、成功時のダメージも大きいので多用するといい。



必殺技 **天放石 下段** ↓↙←+K

天放石 上段と全く同じ性質の技で、こちらはしゃがみガードが可能な打撃技を取れる。中間距離で相手のけん制技に合わせて出すのが基本。リターンが大きいので失敗を恐れずに使っていこう。



必殺技 **アクセルボンバー** 空中で→↓↘+HS　RC

斜めに上昇しつつ鎖鎌を振り上げる技で、ダメージの高さが魅力といえる。ダウン復帰可能までの時間も長いため、画面端近くでヒットすれば着地後さらに追撃もできる。連続技に組み込もう。

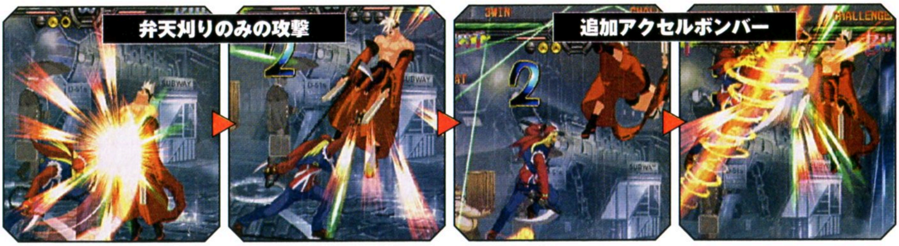


必殺技　弁天刈り(べんてんがり)→追加アクセルボンバー　→↓↘+SorHS、弁天刈り(HSのみ)中に→↓↘+HS

R C

斜め上方向に鎖鎌を振り抜く技。出すボタンによって性能に違いがあり、Sはコマンド完成から攻撃判が出るまで無敵状態のある単発技。HS版は2段技で追加入力をするとアクセルボンバーを出す。また、無敵時間は存在しない。

SとHSで用途が変わり、Sは無敵時間を活かした相手の攻撃に対する割り込みに、HSは連続技専用で使おう。なお、Sを出す際はガード時のスキの大きさに注意してほしい。使用するときは、ロマキャンとセットで使おう。そうすれば反撃を受けないぞ。



必殺技　蜂巣箱(はちすばこ)　→↓↘+P

R C

鎖鎌を棒状に立て、相手の技を受け止めた後に打撃技を出す当て身技。当て身成功後は打撃を出すまで無敵状態だが、攻撃までにやや時間がかかるため、場合によってはガードされることもある。取れる技は立ちガードできる技全般で、天放石 上段と違い飛び道具も当て身可能。反撃技はヒット時に壁に吹き飛ばす効果を持ち、画面端近くなら追撃決められる。また、ここから白波の焔に移行できるぞ。



必殺技　雷影鎖撃(らいえいさげき)　→↘↓↙←+SorHS

R C
F R

SとHSで性能に大きく違いがある技で、Sは斜め前方に跳び上がり、斜め後ろに鎌を繰り出す中段攻撃。ヒット後は吹き飛ばすので、そこに追撃が可能だ。なお、ダッシュ中に出すと慣性が付くため、かなりの距離を移動するようになる。

HS版は上空へ跳び上がり、しばらく画面外に消えた後、鎖鎌を振り回しつつ急降下する。技を出している間は、方向ボタンの左右で落下位置を調節できるが、着地後のスキは大きい。また、地面にバウンドした瞬間にフォースロマキャンが可能だ。



覚醒必殺技　百重鎌焼（ひゃくえれんしょう）　↓↘→↘↓↙←+HS　RC

炎を走らせつつ鎖鎌を一回転させ、鎌閃撃を繰り出す覚醒必殺技。攻撃までにやや時間がかかってしまうものの、コマンド完成から攻撃が出た直後まで長い無敵時間が存在するため、相手の攻撃に対する割り込みに使える。さらにダメージが高く、ヒット時はダウン復帰不能なので連続技にも使えるぞ。また、ロマキャン可能だが、鎖鎌を一回転させている打撃部分を当てないとロマキャンはできない。



覚醒必殺技　白波の焔（しらなみのほむら）　蜂巣箱中に←↓↙+P　RC

蜂巣箱成功時のみ出せる派生技で、鎖鎌を両側から頭上へクロスさせ爆発を起こす3ヒット技。相手はヒット後に上空へ吹き飛び、ダウン復帰不能なので追撃を決められる。なお、技を発動できるタイミングが蜂巣箱の攻撃が出る前からなので、入力が早過ぎるとガードされることもあり、その場合は手痛い反撃を受けてしまう。ヒットすれば大ダメージを与えるので、蜂巣箱を出すときに意識しよう。



一撃必殺技　鎌閃奥義・亂髪（れんせんおうぎ・みだれがみ）　P、K、S、HS同時押し後↓↘→↓↘→+HS

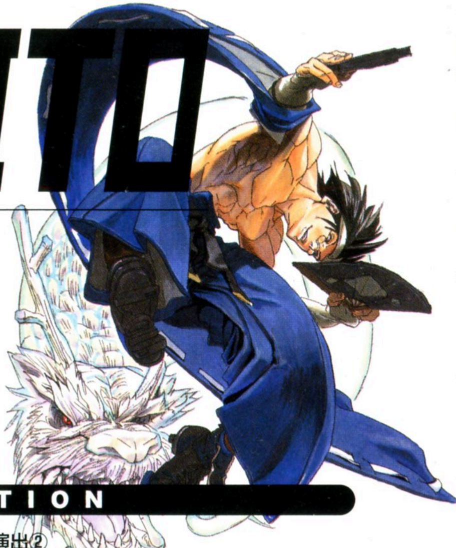
鎖鎌を地面の広範囲に走らせる一撃必殺技。ヒット時は無数の鎖鎌が相手を空中へ拘束し、爆発とともにK.O.へ至らしめる。見た目は下段攻撃だが、立ちガードが可能。また、射程の長さは魅力だが、攻撃までに時間がかかるため、当てることは難しい。しかし、幸いにもガードされたときのスキは小さいぞ。気絶時に狙うとしても一撃準備動作が長いため、ほぼガードが間に合ってしまう。特に狙う必要は無い。



ANJI MITO

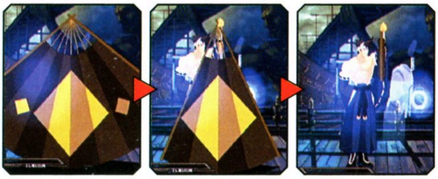
御津 闇慈

ハイジャンプの機動力と、中下段同時攻撃の起き攻めが売りのキャラクター。リーチが短く、ダッシュが遅いので立ち回りでは苦戦を強いられるが、対空技が強いので、待ちぎみに闘っていける。じっくりと立ち回り、相手に攻めさせれば勝機はいずれやってくる。



SYSTEM ACTION

登場時演出①



登場時演出②



各種移動



サイクバースト



一撃必殺技準備



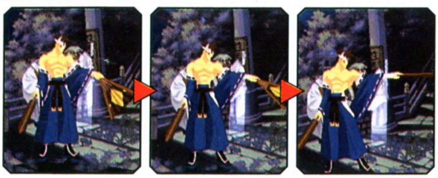
各種ガード



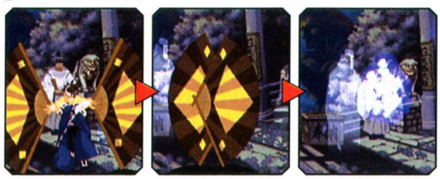
各種やられ状態



勝利時演出①



勝利時演出②





PROFILE

■御津 闇慈　ANJI MITO

身長：183cm
体重：68kg
血液型：B型
アイタイプ：黒
誕生日：1月1日
出身：壊滅前の日本
趣味：体を激しく動かすスポーツ、旅

▌挑発




▌敬意




▌気絶



▌よろけ



COLORING

□



×



△



○



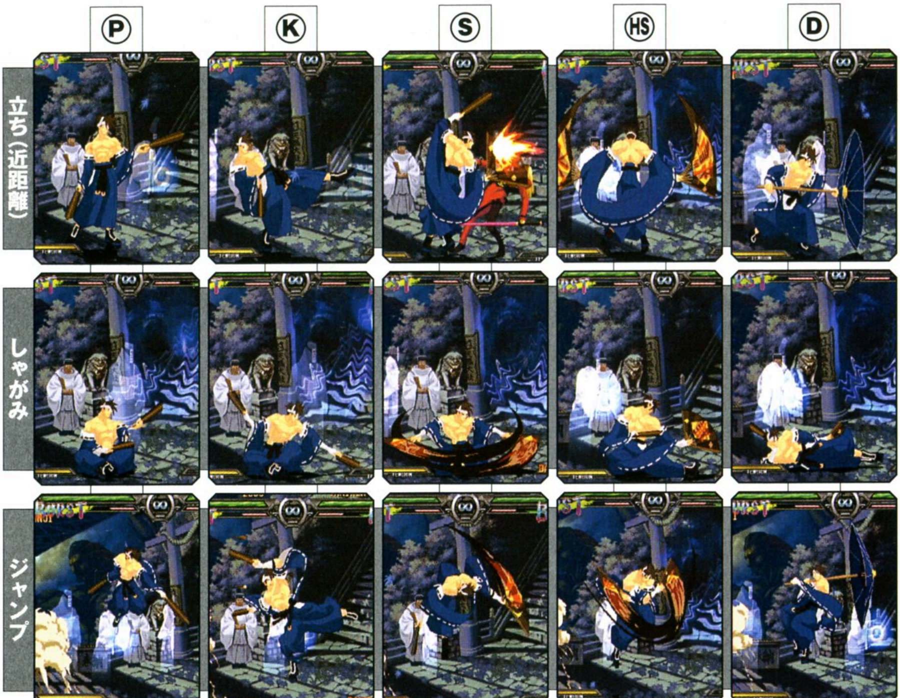
R1



START



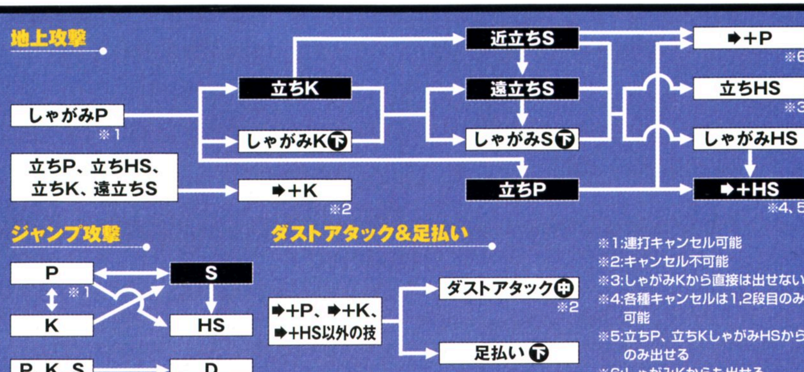
BASIC ARTS



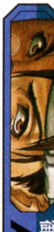




ガトリングコンビネーションルート



※1:連打キャンセル可能
※2:キャンセル不可能
※3:しゃがみKから直接は出せない
※4:各種キャンセルは1,2段目のみ可能
※5:立ちP、立ちKしゃがみHSからのみ出せる
※6:しゃがみKからも出せる



通常投げ

地上の相手の近くで⬅or➡HS




空中投げ

空中の相手の近くで⬅or➡HS




デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡＋D以外のボタン2つ同時押し




通常技・システム共通技解説

●地上攻撃

闇慈の一部の通常技は、攻撃判定が発生する前に、相手の攻撃をガードできるポイントが存在する(以下ガードポイント)。それは、しゃがみHS、遠距離立ちS、立ちHS、➡＋K、➡＋HSの5つで、しゃがみHSは下段に、他の技は下段以外に対応している。これを踏まえた上で地上攻撃を見ていこう。

中距離では、攻撃判定が大きいのでジャンプを抑制できる遠距離立ちSと、前進しながら攻撃を繰り出す➡＋HSを使っていく。カウンターヒットでよろけを誘発させる➡＋Pも交ぜるといいだろう。近距離では連打の効くしゃがみP、下段のしゃがみKとしゃがみS、発生の早い近距離立ちSを使っていく。その中でも、しゃがみKと近距離立ちSはガードされても有利な状況をキープできる。このほか、立ちPは攻撃位置が高いので対空向きだ。

●ジャンプ攻撃

ジャンプSは地上の相手に対して跳び込む際に使用する。扇子部分の判定が強いので、ここを当てるように跳び込むといい。ジャンプKは空対空に、ジャンプHSはめくりを狙える状況で使おう。ジャンプDは技を出した後に後退するので、ジャンプの軌道を変化させたいときに使うといい。

●システム共通技

ダストは発生の早さはそこそこだが、スキが大きいのでガードされると反撃必至。足払いはヒット後に起き攻めへ移行できるので、連続技の締めはもちろん、けん制にも使うべき重要な技だ。通常投げは追撃こそできないが、起き攻めへ移行可能。空中投げは全キャラクター中でもトップクラスの性能で、投げた後は相手よりも先に着地できるため、余裕を持って追撃を決められるぞ。



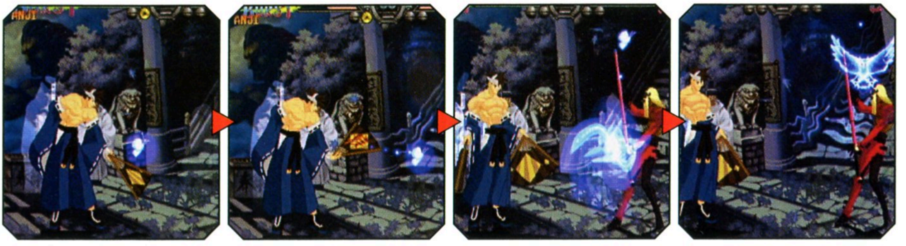
ガードポイントのある通常技を使いこなすことが闇慈使いへの第一歩。性質を把握しよう。



足払いからは闇慈の見せ場である起き攻めへ移行できる。チャンスは逃さずにたたき込もう。

必殺技 **疾（しつ）** ↓↘→+P

扇子をあおいで蝶の形をした飛び道具を飛ばす。蝶は一定距離を進むか、相手にヒットすると消滅するが、ガードされた場合は上に跳ねてから落下するように動きが変化。この場合はしゃがみガード不能となる。この性質を利用して、下段と中段の同時攻撃でガードの困難な攻めを仕掛けていくのが闇慈の狙いとなる。ちなみに、疾をガードさせた瞬間に再度疾を入力すると、画面上に疾があるにもかかわらず2発目を出すことができる。ただし、タイミングはシビアなので実戦では狙わない方がいいだろう。



必殺技 **陰（おん）** →↓↘+HS FR

斜め上方向に跳び上がり、空中の相手をつかむと巨大な扇子に包み込んでダメージを与える。ヒット後はダウン復帰不能なので、追撃を決めたり起き上がりを攻められるぞ。吹き飛び中の相手でも問題なくつかめるため、連続技に組み込む使い方が重要だ。対空として使う場合、相手のジャンプを読んで出さないとつぶされやすいが、フォースロマキャンを入力しておくと、空振りしても反撃を受けにくくなる。



必殺技 **風神（ふうじん）** ↓↘→+SorHS RC

前方へ踏み込んだ後、かけ声とともに扇子を広げて攻撃を仕掛ける。SとHSでは大きな違いがあり、Sはヒットさせると相手が地上でのけぞり、空中の相手にヒットさせた場合はダウン復帰不能となる。HSはヒット時に相手を吹き飛ばし、Sよりも移動距離が長い分発生は遅いが、出始めに打撃に対しての無敵時間が存在する。なお、S・HSどちらも相手に当てた後は後述する派生技を出すことが可能だ。



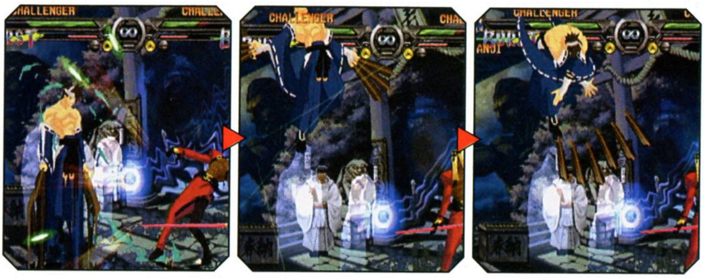
必殺技 **一足飛び** 風神中にK

風神からの派生技の1つ。前方へ軽く跳び上がるだけの移動技で、攻撃判定は出現しない。相手の背後に回れるので奇襲として使えるが、状況は有利ではないので、攻めるなら発生の早い技を使おう。



必殺技 **針・壱式（しん・いちしき）** 風神中にP

風神からの派生技の1つ。垂直に跳び上がり、斜め下方向へ6本の扇子を投げ付ける。スキが少なく風神をガードされた場合のフォローとして使えるが、先読みでジャンプされた場合はつぶされてしまう。



必殺技 **凪刃（なぎは）** 風神中にS RC

風神からの派生技の一つ。扇子で相手の足元を狙う攻撃で、立ちガード不能。S風神ヒット時に出すと連続ヒットし、ダウンを奪えるので覚えておこう。ガードされた場合はスキができるので、風神をガードされた場合のフォローには不向きと思いがちだが、風神ガード後にジャンプするような相手に対しては有効。ジャンプを入力した相手にヒットするので、針・壱式の対の選択肢として機能するぞ。



必殺技 **針・弐式（しん・にしき）** 空中で↓↙←+P RC

斜め下方向へ両手を突き出し、気を放出して攻撃する。中段判定なので、ジャンプ攻撃を低い打点で当ててから出すとガードされにくいが、ガードされた場合は大きなスキが生じるため、多用は厳禁。



必殺技　紅（こう）　ガードポイント中にP　RC

ガードポイントでガードをしたときにコマンドを入力することで出せる技で、回転しながら垂直に跳び上がり、トドメに扇子を広げて相手を吹き飛ばす。発生は早く、ヒット時はダウン復帰不能と使い勝手は悪くないが、リーチは短めなので空振りしないように相手との間合いを把握して出すようにしたい。また、テンションゲージに余裕があれば、ロマキャンして追撃を狙い、起き上がりを攻めたいところ。



必殺技　戒（かい）　↓↙←+PorK　RC

一足飛びに似たモーションで前方へ跳び上がり、踏み付けるように攻撃を仕掛ける中段技。Pは着地と同時に攻撃判定が出現し、相手をすり抜けるのでめくりを狙える。ガードされても状況は有利となる上、ヒット時は追撃を狙えるので見切られない程度に多用していこう。KはPよりも高く跳び上がったあと、真下に降下する。Pと違って降下中から攻撃判定が出現するものの、ガードされた場合状況は不利となる。しゃがみ状態の相手にヒットさせれば追撃を狙えるが、攻めを継続できるPをメインに使うべき。



覚醒必殺技　一誠奥義「彩」（いっせいおうぎ・さい）　→↘↓↙←→+HS　FR

巨大な扇子を出現させ、水平に回転させる飛び道具。無敵時間がないため、連続技として利用するのが無難だが、先端を当てればガードされても反撃は受けないので、中間距離から適当に出すのも悪くない。ヒット後は追撃を狙えるので陰を決めたいところだが、相手との間合いに左右されるのが難点。ちなみに、フォースロマキャンに対応しているので、これをガードさせて中下段でガードを揺さぶるのも面白い。



覚醒必殺技　天神脚　↓タメ↑+K

K戒と同様の軌道で跳び上がり、相手を踏み付ける中段技を繰り出す。これがヒットすると、コマのように回転しながら相手を攻撃する動作に移行する。発生が早いので奇襲として使えるが、コマンドのタメに1秒近くを必要とするため、とっさに出せない。また、画面暗転後に攻撃が出るため、しゃがみガードを崩す手段としては使いにくい。ガードされた場合は若干不利となるので、反撃を受ける可能性はあるぞ。



覚醒必殺技　花鳥風月　ガードポイント中に→↘↓↙←+S

ガードポイントでガードしたときにのみ出せる技の1つで、前方へ進みながら連続で攻撃を仕掛けていく。紅と違い、攻撃ボタンだけでなくコマンド入力が必要なので簡単には出せないが、リーチが長いので中間距離からでも狙うことができ、攻撃判定発生まで打撃に対する無敵時間が続くので、つぶされることはほとんどない。実戦では、中間距離からけん制技を多用するような相手に対して狙ってみよう。ただし、リーチの長いけん制技に合わせると届かない場合があるので、届く間合いを把握しておきたい。

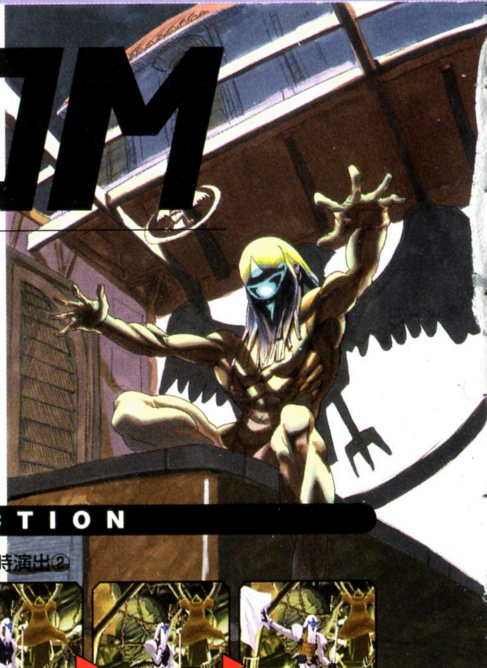


一撃必殺技　絶　P、K、S、HS同時押し後↓↘→↓↘→+HS

一度画面外へ消えた後、巨大な黄金の龍に乗って高速の突進を仕掛ける。闇慈と画面端との距離が近いほど発生は早くなるものの、全体的に見ると発生自体は遅い。出始めに無敵時間があるわけではないので、通常の立ち回りから決めることは困難を極める。その上、ガードされた場合のスキは、相手から逆に一撃必殺技をくらってしまうほど大きいため、無理して出すべき技ではないといえるだろう。



VENOM



ヴェノム

ボールを駆使した立ち回り、起き攻めはバリエーションが多く、相手はこちらが何をしているのかさえもわからないことがほとんどだ。自分なりのボール生成パターンをいくつも構築し、相手を幻惑、圧倒していこう。

SYSTEM ACTION

登場時演出①



登場時演出②



各種移動



ダッシュ / 空中ダッシュ / バックステップ / 空中バックステップ

サイクバースト



一撃必殺技準備



各種ガード



立ち / しゃがみ / 空中

各種やられ状態



きりもみ / あおむけダウン / うつぶせダウン

勝利時演出①



勝利時演出②



PROFILE

■ヴェノム　VENOM

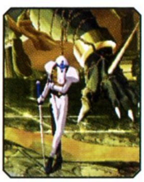
身長：179cm
体重：66kg
血液型：A型
アイタイプ：青
誕生日：孤児なので不明
出身：アサシン（イギリス）
趣味：読書、チェス



挑発



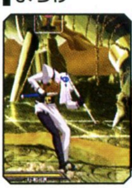

敬意

気絶



よろけ



COLORING

□



×



△



○



R1

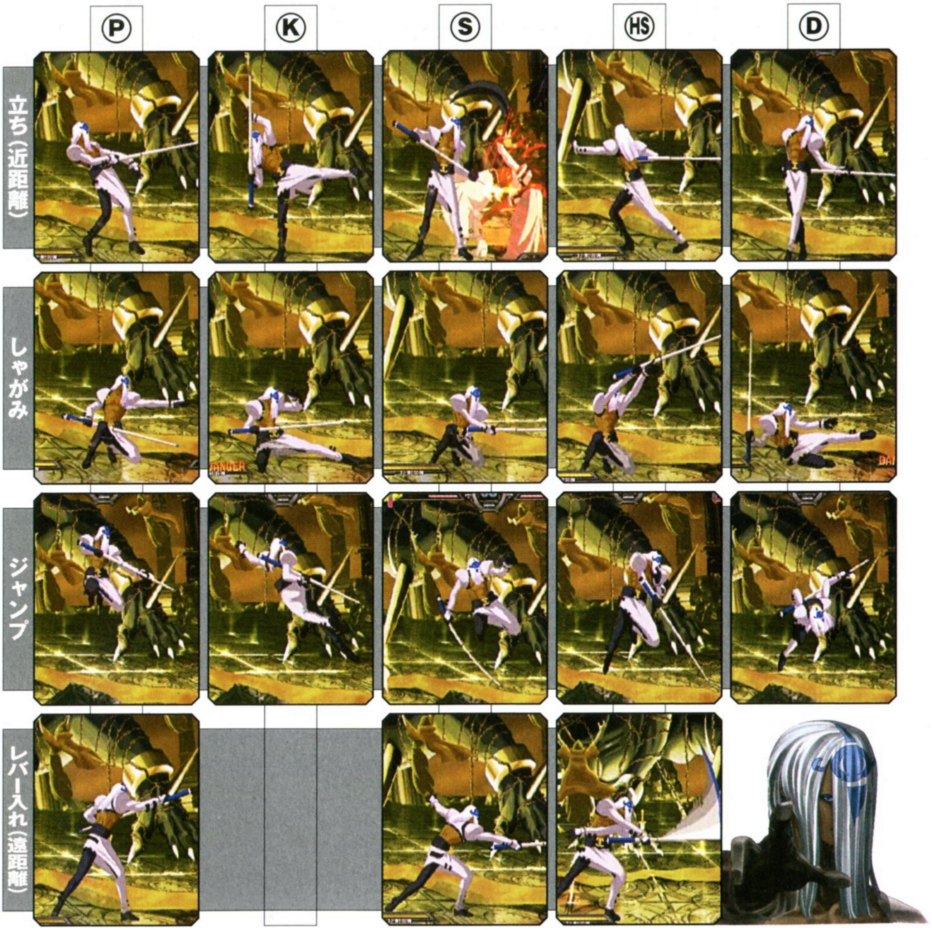


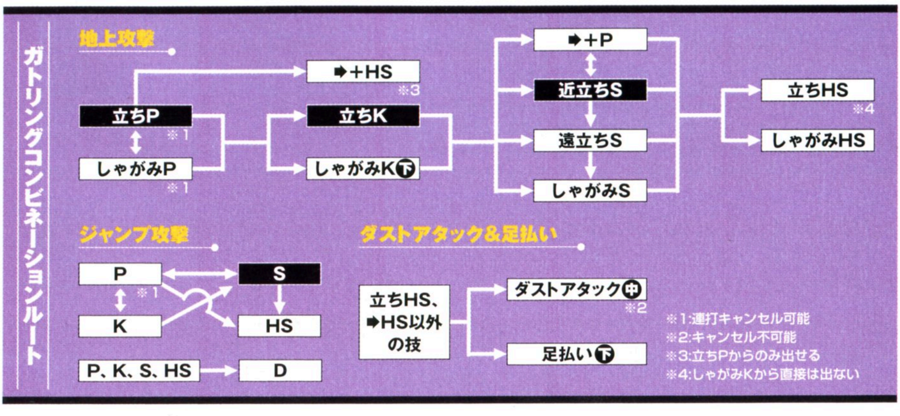
START



VE
TE
DI
KL
JU

BASIC ARTS

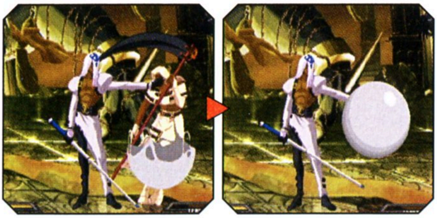




※1:連打キャンセル可能
※2:キャンセル不可能
※3:立ちPからのみ出せる
※4:しゃがみKから直接は出ない

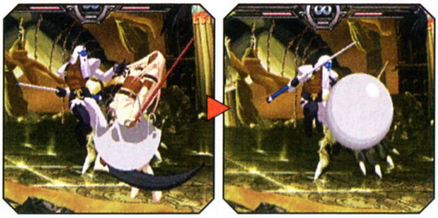
通常投げ

地上の相手の近くで⬅or➡HS



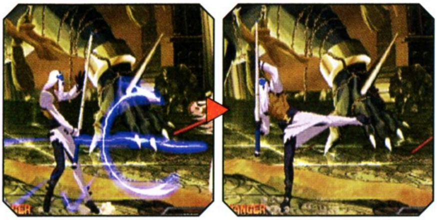
空中投げ

空中の相手の近くで⬅or➡HS



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡＋D以外のボタン2つ同時押し



通常技・システム共通技解説

●地上攻撃

しゃがみSは発生、リーチ共に優秀で、ためを作りながら出せる便利な技。けん制、割り込みなどに多用しよう。遠距離立ちS、➡＋HSは多少スキは大きいが、リーチがかなり長いので中～遠距離でのけん制に最適。これをキャンセルしてボールを生成し、ペースを握ろう。また、➡＋HSはたたき付け効果もあり、連続技の締めとしても使いやすい。しゃがみKは下段攻撃で、ガトリングの始動技に最適。➡＋Pは上半身無敵があり、対空技として使用する。判定、リーチ共に強力で、ジャンプ攻撃はこれでほぼ迎撃できる。立ちP、しゃがみPはボールを打ち出すのに使う技で、これで打ち出すと非常に弾速が遅くなる。

●ジャンプ攻撃

跳び込みに使うのはジャンプHSとジャンプS。ジャンプHSは下方向に判定が強く、ジャンプSはめくりやすいので、それぞれ使い分けよう。ジャンプKは攻撃判定が斜め下に伸びている上、攻撃の持続時間が長く、低空ダッシュから攻めるときに使う技。ここからガトリングでジャンプSを出し、地上技につなごう。ジャンプPはスキが少なく横にリーチが長いので、空対空として使う。

●システム共通技

ダストは性能は悪くないものの、中段技としてはマッドストラグルの方が性能がいいので、こちらの出番は少ない。足払いは連続技の締めに使うほか、発生が非常に早く姿勢が低いので、割り込み技としても有能。デッドアングルは標準的な性能だが、無敵技を持たないヴェノムにとっては貴重な切り返し手段だ。通常投げは、素早く追撃すればダウン復帰不能の連続技につなげられる。



➡＋Pは優秀な技だが、その後の空中連続技は距離によって使い分ける必要がある。



空中投げは相手のバーストゲージが大幅に増加してしまうので、使用はひかえめに。

必殺技 スティンガーエイム ←タメ→+SorHS(ため可)

ボールを真横に打ち出す高速の飛び道具。SとHSの違いは発生の早さと弾速で、HSの方がどちらの面でも上なので基本的にはHSのみ使おう。キャンセルで出す場合はフォースロマキャンを1セットで入力し、ジャンプ防止として使用する。また、攻撃ボタンを押し続けるとタメることができ、ボールが黒い球体に変化。タメ時間に比例して球体は大きくなり、徐々にヒット数、ダメージが高くなっていく。



必殺技 カーカスライド ↓タメ↑+SorHS

ボールを斜め下方向に打ち出し、地面に反射させて攻撃する飛び道具。Sは斜め45度、HSはほぼ真上にボールが飛んでいき、HSのみ画面上部と地面を3回、反射を繰り返す。Sはスキが少なく、相手にヒットorガードさせた場合は先に動き出せる。けん制、ラッシュ、連続技にと活躍するヴェノムの主力技だ。HSは射程が短いので、相手が真上にいるときや、画面端に追い詰めたときに使おう。



必殺技 ボール生成 ↓↙←+PorKorSorHS(空中可)

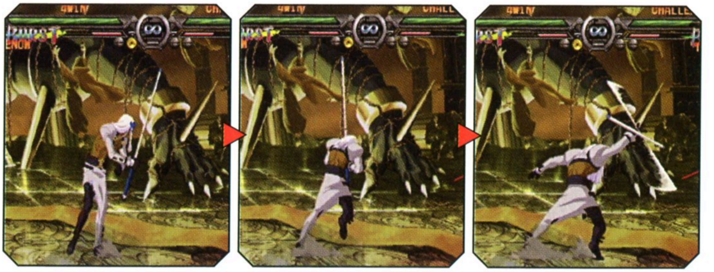
ボールを作り出して設置する。ボールはP、K、S、HSでそれぞれ1個づつ生成でき、ボタンに対応した場所に設置される。さらに、最後に生成したボタンで陣形が決定されるので、これを使い分けると1つのボールにつき4カ所に移動させられるぞ(ボールの生成される位置、陣形は写真参照)。なお、設置されたボールは、ヴェノムの攻撃で弾いて初めて攻撃判定が生まれる。ボールは弾いた技の攻撃方向に飛んでゆき、ダメージ、弾速は弾いた技の攻撃力に比例して大きく、速くなっていく。



必殺技 ダブルヘッドモービット →↓↘+SorHS

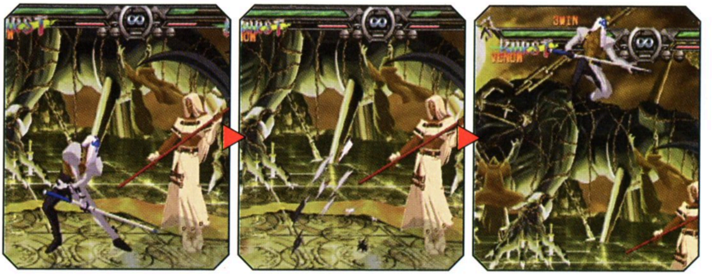
RC

キューを回転させながら突進する。Sは発生が早くスキが少なめなので、先端を当てるように出してけん制技として使おう。HSは突進力、ダメージが大きいので、連続技としての使用が主となる。



必殺技 瞬間移動 →↓↘+K

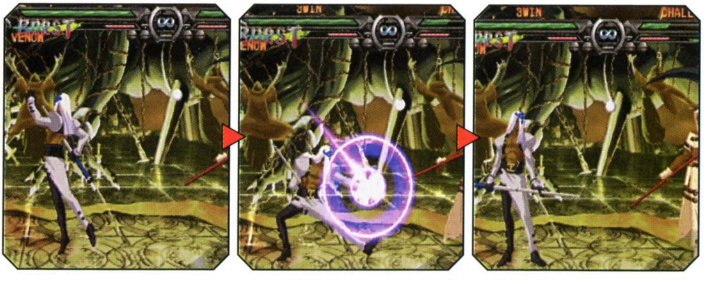
空中にワープする。ボールが設置してある場合はその上に出現し、ボールが複数設置してあるときは、最も長い時間設置してあるボールの上に移動する。ちなみに、移動後は空中ですぐ動けるぞ。



必殺技 デュービスカーブ ←↓↙+PorKorSorHS

RC

手刀を振り下ろしつつボールを生成する。ヒットすると相手はダウンし、生成したボールで起き攻めできるぞ。ガードされてもスキは少ないので連係にも使えるほか、出始めに足元無敵がある。



必殺技 マッドストラグル 空中で↓↘→+SorHS

RC

空中で一瞬静止した後、突きを連打しながら降下する。着地まで攻撃判定が持続し、しゃがみガード不能だ。Sはスキが少なく、着地後に通常技が連続ヒットする。ジャンプの昇りに出してガードを崩したり、高めで出して相手の対空技を避けつつ跳び込むのに向いているぞ。HSはヒットさせるとテンションゲージの増加量が多く、相手はダウン復帰不能となるので、連続技に組み込んで使おう。



覚醒必殺技　ダークエンジェル　↓↙←↙↓↘→+S

目の前に巨大な球体を出現させる飛び道具。球体は28ヒットするか、画面外に消えるまで攻撃判定が持続する。出始めに無敵時間がないので割り込みには不向きだが、ヒット、ガード問わず、当てさえすれば相手を画面端まで押せる上、その後かなり有利な状況で攻められる。起き上がりに重ねるなど、当てられる状況になったら迷わず出そう。空中ヒット後はダウン復帰不能なので追撃も可能だ。



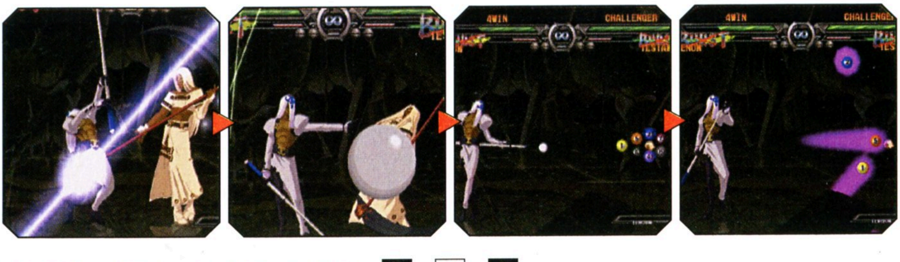
覚醒必殺技　レッドヘイル　空中で↓↘→↓↘→+HS

斜め下方向に8つ連続でボールを飛ばす。主に空中連続技の締めとして使う。ダメージが相手のガードバランスゲージの量によってかなり左右されるため、少ない段数から決めた方が大ダメージになりやすい。できるだけ相手のガードバランスゲージを増やしてから決めたい。また、ボールを打ち出すと反動で間合いが離れて反撃を受けにくいので、相手の対空技をつぶすように単発で出すのもいいだろう。



一撃必殺技　デイムボゥガー　P、K、S、HS同時押し後↓↘→↓↘→+HS

垂直にキューを構えた後に振り払う。ヒットすると相手キャラがボールになってしまい、その周りに8つの別のボールが現れる。そこへヴェノムがブレイクショットを打ち込むと、9つのボールがまるで生き物のように、ボールと化した相手キャラへぶつかってゆく。そして最後のボールが当たると同時に爆発してフィニッシュという、ヴェノムらしいビリヤードをモチーフとした一撃必殺技だ。出始めに無敵時間はあるが、攻撃判定発生まで持続しない。一撃必殺準備は早いので、相手を気絶させたときに狙おう。



COLUMN

フォースロマンキャンセル対応技 1

対応技のすべてをここに

フォースロマンキャンセルに対応している技をすべて、ボタンを入力する瞬間の写真とともに紹介する。ここで載せ切れない技については、P175、P183、P191に渡って紹介しているのでそちらを見てほしい。

キャラ名	No.	タイミング
スレイヤー	1	攻撃が発生した瞬間から少し後
	2	Kは後退してから大きく前進する直前、Pはその一瞬後
イ ノ	3	攻撃の発生する少し前
	4	音符が見えてから一瞬後
	5	光のエフェクトが見えてから一瞬後
ザッパ	6	S、HSどちらも可。攻撃判定発生後の一瞬後

キャラ名	No.	タイミング
ブリジット	7	攻撃発生後の一瞬後
	8	3段目のみ可能。3段目の攻撃が発生した瞬間
ソ ル	9	攻撃の発生する直前
	10	火のエフェクトを手にまとってから一瞬後
	11	攻撃発生後の一瞬後
	12	攻撃の発生した瞬間

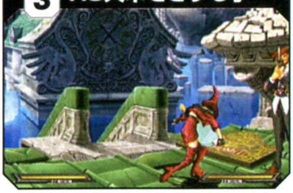
1 ➡+P



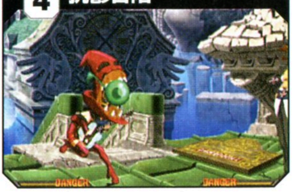
2 Dステップ



3 HS大木をさする手



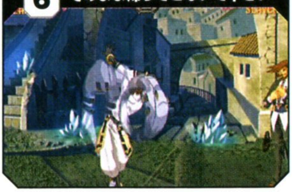
4 抗鬱音階



5 ケミカル愛情



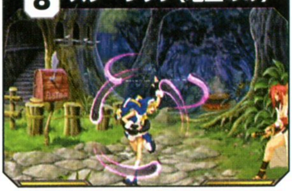
6 そのまま帰ってこないで下さい



7 足払い



8 スターシップ(地上のみ)



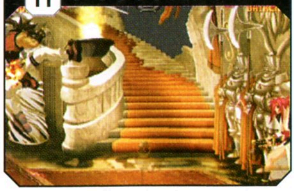
9 ガンフレイム



10 バンディットブリンガー



11 ライオットスタンプ



12 ファフニール



TESTAMENT

テスタメント



空間に2種類の見えない罠を仕掛け、獲物がかかるのを待つ典型的な待ちキャラ。相手が罠にかかったら接近してダウンを奪い、強力な起き攻めへ移行しよう。相手が攻めてこない場合は、ほかの2つの飛び道具で攻撃し、相手を動かしていくことが必要になる。

SYSTEM ACTION

登場時演出①



登場時演出②



各種移動



サイクバースト



一撃必殺技準備



各種ガード



各種やられ状態



勝利時演出①



勝利時演出②





PROFILE

■テスタメント　TESTAMENT

身長：185cm
体重：73kg
血液型：解析不能
アイタイプ：赤
誕生日：5月9日
出身：スイス
趣味：考えること

挑発




敬意




気絶



よろけ



COLORING

□



×



△



○



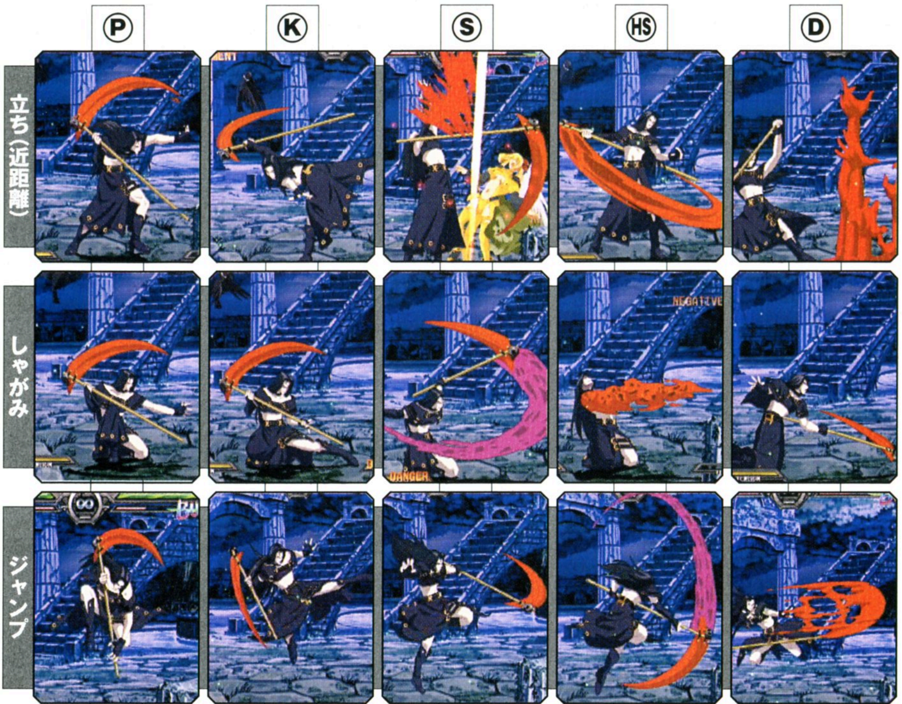
R1



START

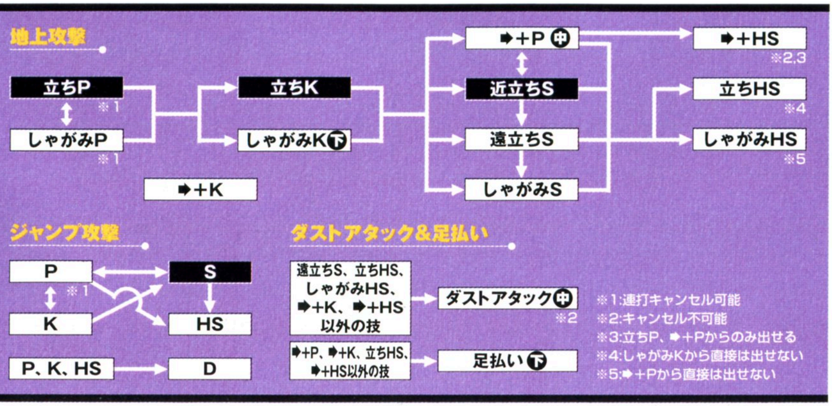


BASIC ARTS



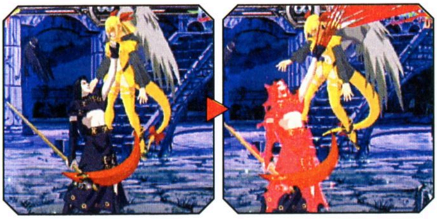


ガトリングコンビネーションルート



通常投げ

地上の相手の近くで⬅or➡HS



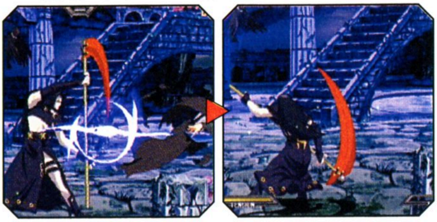
空中投げ

空中の相手の近くで⬅or➡HS



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡＋D以外のボタン2つ同時押し



通常技・システム共通技解説

●地上攻撃

中距離ではリーチが長く、スキの少ない遠距離立ちSによるけん制が有効。これに、跳び込み防止効果のある➡＋HSを交ぜるといい。また、立ちKや立ちHSはリーチはそれほど長くないが、判定が強いので先端を当てるように使うといい。なお、しゃがみHSは前進しながら攻撃するのだが、姿を消している間は打撃に対して無敵となる。

近距離では、発生が早い上にガトリングにつなげられる中段攻撃、➡＋Pが強力。下段のしゃがみKと使い分けて、ガード方向を揺さぶろう。

●ジャンプ攻撃

対空面に不安があるので、空対空にジャンプKやジャンプSを使いたい。発生の早さを求めるならジャンプK、判定の強さならジャンプSを使うといいぞ。ジャンプKなら空振り時のスキが少ないので、2段ジャンプなどでフォローが効く。また、ジャンプDは横方向へのリーチが長い上、判定が非常に強いので先端を当てるように出せばまず落とされない。カウンターヒット時は相手が浮くので、容易に追撃を決めることが可能となる。見返りが大きいので、多用してもいいだろう。

●システム共通技

ダストは発生は早くないが、攻撃時に身体を後方へ引くので、相手の技をかわしつつヒットすることがある。足払いはリーチは長いがスキは大きめなので、ガードされないように使うこと。通常投げは入力した方向とは逆側に相手を投げる。画面端側へ投げることができれば、追撃を決められるぞ。最後に、デッドアングルは➡＋Pと同じモーションなのでリーチは短いが、テンタメントは切り返しに使える必殺技に乏しいので使っていこう。



中段なのに発生が早い➡＋Pは、見てからガードするのは不可能に近い。近距離で大活躍だ。



ジャンプDの判定の強さはかなりのもの。カウンターヒット時の見返りの大きさも魅力的。

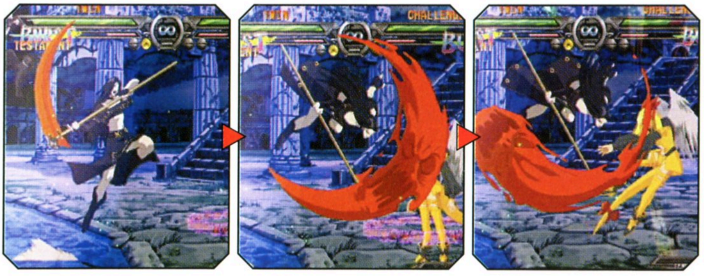
必殺技　ファントムソウル　↓↘→+PorK

ドクロの飛び道具で、Pは横、Kは斜め上方向へ飛んでいく。ヒットすると相手に照準が付き、その間はカラスが攻撃を仕掛けてくれるぞ。カラスの攻撃は、体当たり、三枚の羽を飛ばす、サキュバスに変身して鎌を振り下ろす、の3種類があり、ランダムで決定される。照準は一定時間が経過すると消えるが、テスタメントがダメージを受けても消滅する。また、照準が付いている間はファントソウルを出せないほか、ドクロの攻撃判定はテスタメントが動けるようになってから出現することも覚えておこう。



必殺技　グレイヴディガー　↓↙←+P（空中可）　RC

前方へ跳ねながら鎌で斬りかかる。ダウン復帰不能時間が長いので、空中連続技の締めとして使っていこう。ガードされた場合は不利となるが、先端を当てるように出せば反撃を受けにくくできる。



必殺技　ウォレント　↓↙←+K　RC

いわゆる当て身技で、動作中に攻撃を受けると相手の背後にワープして反撃の体当たりをする。攻撃判定のある技なら種類を問わず当て身できるが、当て身の受付時間は意外と短いほか、反撃を繰り出すまでが若干遅くガードされやすい。反撃がヒットすると、相手に体力が少しずつ減少する毒効果が付く。これはテスタメントがダメージを受けるか約9秒経過で消えるが、これでトドメは差せない。



必殺技　ゼイネスト　↓↙←+HS(空中可)

自分の前に見えない結界を設置する。相手が結界に近付くと、攻撃判定が出現する仕組みだ。結界は画面上に最大で2つまで設置でき、それ以上設置した場合は最初に設置したものから順に消えていく。テスタメントが攻撃を受けても消えることはないが、約10秒経過したり、相手の攻撃によっても消されてしまう。けん制のために設置するだけでなく、相手の起き上がりに重ねて攻める手段としても使用する。



必殺技　HITOMI　↓↙←+S

ゼイネストと同じ設置系で、相手と縦軸が合うと出現する木を設置する。最大で2つ設置できる点はゼイネストと同じだが、テスタメントがダメージを受けると消滅し、時間経過で消滅しない。また、木の発生は遅いので、ダッシュで走り抜けられることもある。なお、マスターオブパペットヒット後は、テンションゲージ上のマーク分だけ強化版を設置できる。通常版より発生が早く、攻撃判定は大きくなり、テスタメントがダメージを受けても消滅しなくなるほか、ヒット時はウォレントと同様の毒効果を与える。



必殺技　エグゼビースト　←↙↓↘→+S　F R

相手の背後に地をはう魔物を召還する。これに触れた相手はテスタメント側に引き寄せられるため、追撃を決めやすいのがポイント。カウンターヒットなら相手はよろけるため、追撃は容易となる。テスタメントが攻撃を受けても消滅することはないので、相手のけん制技に合わせると有効だ。なお、この技はフォースロマキャンに対応しており、相手に当てたときにフォースロマキャンを行なえば優位に立てる。



覚醒必殺技　ナイトメアサーキュラー　→↘↓↙←→+HS

巨大なドクロを召還する飛び道具。出始めに無敵時間があるため、攻められたときの切り返しに使っていける。無敵時間は攻撃判定発生前に切れてしまうものの、攻撃を受けてもドクロは出現するので、最悪でも相打ちは取れる。ガードされたとしても状況は有利となるので多用できるが、相手との間合いが近過ぎると当たらないことがあるので注意。なお、ヒット時はウォレントと同様の毒効果が相手に付く。



覚醒必殺技　マスターオブパペット　↓↘→↓↘→+HS

RC

鎌を鍵に変化させて相手に突き刺す。覚醒必殺技の割にダメージは低いが、相手にヒットさせればテンションゲージの上に藁人形が3つ表示され、強化版のHITOMIを藁人形の数だけ設置できるようになる。ただし、連続技に組み込む以外に決められる状況は少ないため、使いにくい技といわざるをえない。ちなみに、HITOMIは通常版と強化版でそれぞれ2つずつ設置できるので、合計で4つ設置することも可能だ。



一撃必殺技　セヴンスサイン　P、K、S、HS同時押し後↓↘→↓↘→+HS

手に持っている鎌に加えて、さらにもう1本の鎌を召還し、両方の鎌で同時に斬りかかる。これがヒットすると巨大なベッドを召還し、そこに相手を寝かせてサキュバスがトドメをさす演出に移行する。リーチは意外と長いものの、一撃必殺技の例に漏れず発生は遅く、ガードされた場合のスキはかなり大きい。その上、出始めに無敵時間は一切ないので、あえて狙うべき技ではないといえるだろう。



COLUMN

フォースロマンキャンセル対応技 2

キャラ名	No.	タイミング
カイ	13	攻撃の発生する直前
	14	2段目の攻撃が出る少し前
	15	攻撃発生後の一瞬後
メイ	16	手の攻撃が発生する直前
	17	1相手に当てた場合のみ可能。その瞬間から少し後
ミリア	18	攻撃の発生する少し前
	19	攻撃発生後の一瞬後

キャラ名	No.	タイミング
エディ	20	攻撃が発生した瞬間
	21	ドリルが出現した瞬間
	22	初段と2段目の間
ポチョムキン	23	攻撃の発生した瞬間
	24	攻撃の発生した瞬間
チップ	25	投げ後、首を切る瞬間
	26	攻撃発生前の跳び上がった瞬間
	27	初段の攻撃発生から少し後

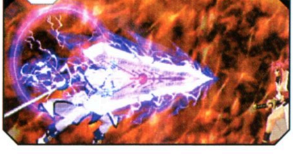
13 スタンエッジ・チャージアタック



14 スタンディッパー



15 セイクリッドエッジ



16 拍手で迎えてください



17 イルカさん（縦&横）



18 HSタンデムトップ



19 アイアンセイバー



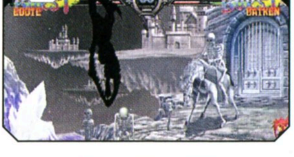
20 ➡+K



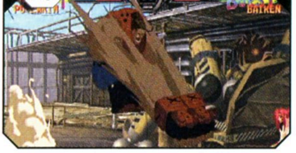
21 インヴァイトヘル



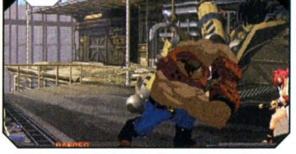
22 シャドウギャラリー



23 メガフィスト（前方&後方）



24 ハンマフォール



25 幻朧斬



26 穿　踵



27 斬星狼牙



DIZZY

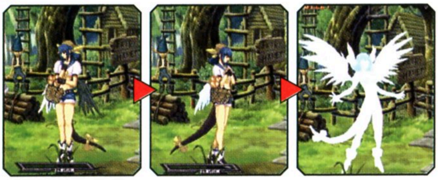
ディズィー



遠距離で飛び道具を出し、盾にして攻める。飛び道具がなくなったら、空中2回ダッシュで逃げ、再び飛び道具を出す、といったヒット＆アウェイの戦法を得意とする。自慢の攻撃力に物を言わせ、体力を大幅にリードしたら徹底的に守りを固めよう。

SYSTEM ACTION

登場時演出



各種移動



ダッシュ / 空中ダッシュ / バックステップ / 空中バックステップ

サイクバースト



一撃必殺技準備

not exist

各種ガード



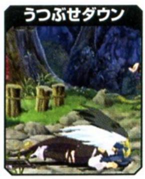
立ち / しゃがみ / 空中

各種やられ状態



きりもみ

not exist



うつぶせダウン

勝利時演出①



勝利時演出②



勝利時演出③





ディズィー
DIZZY

PROFILE

■ディズィー　DIZZY

身長：167cm
体重：56kg
血液型：解析不能
アイタイプ：赤茶
誕生日：12月25日（仮）
出身：不明
趣味：羽の毛繕い（？）



▌挑発



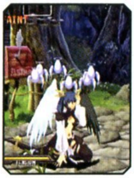


▌敬意





▌気絶



▌よろけ



COLORING

□



×



△



○



R1



START



BASIC ARTS



ガトリングコンビネーションルート

地上攻撃

- 立ちP ※1 ⇔ しゃがみP ※1 → 立ちK / しゃがみK(下)
- 立ちK / しゃがみK(下) → ➡+P / 近立ちS / 遠立ちS / しゃがみS
- ➡+P ⇔ 近立ちS → 遠立ちS ※3
- ➡+P → ➡+HS ※4、5
- 近立ちS / 遠立ちS / しゃがみS → 立ちHS ※6 → しゃがみHS

ジャンプ攻撃

- P ※1 ⇔ K
- P ⇔ S
- P → HS
- K → S
- K → HS
- S → HS
- S → D

ダストアタック&足払い

- ➡+HS以外の技 → ダストアタック(中) ※2
- ➡+HS以外の技 → 足払い(下)

※1:連打キャンセル可能
※2:キャンセル不可能
※3:ガトリングへの派生は2段目以降のみ可能
※4:立ちP、➡+Pからのみ出せる
※5:ジャンプキャンセルは2段目のみ可能
※6:しゃがみKから直接は出せない



通常投げ

地上の相手の近くで⬅or➡HS



空中投げ

空中の相手の近くで⬅or➡HS



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡＋D以外のボタン2つ同時押し



通常技・システム共通技解説

●地上攻撃

中距離では飛び道具系の必殺技でけん制することが多いため、通常技で攻め立てることは少ない。

近距離では、リーチの長めな立ちKと下段のしゃがみKからガトリングをつないでいく。立ちKは攻撃位置が高めなので、跳ぼうとした相手にヒットすることは少なくない。また、しゃがみHSはリーチが長いので、けん制に交ぜるといい。カウンターヒットすれば相手は浮くので、しっかり追撃を決められるのだ。このほか、しゃがみSは真上方向に対して強いので、対空技として利用できる。ジャンプキャンセル可能なので、空中連続技での追加ダメージが期待できる。

●ジャンプ攻撃

飛び道具を盾にして空中ダッシュで近付づいた場合は、下方向に判定が強く、発生も早いジャンプPを使い、ここからガトリングをつなげていこう。通常ジャンプで跳び込んだり、高めの空中ダッシュから攻める場合は、発生は遅めだが判定の強いジャンプHSを使おう。空対空を狙う場合は、横にリーチの長いジャンプSがいい。空振りすると着地まで動けないが、ヒット時はジャンプキャンセルで空中連続技に持ち込めるので見返りが大きい。

●システム共通技

ダストは発生が遅く、スキもかなり大きいので多用はできない。足払いはリーチは長いがスキが大きいので、連続技に組み込むなどの確実に当たる状況で使いたい。通常投げは追撃が狙える優秀な技。相手キャラクターや状況を判断して、最も効率のいい追撃を決めていこう。なお、デッドアングルは切り返しに使えるものの、リーチが短いので空振りしないように注意する必要がある。



前作並に強力とはいかないものの、しゃがみSは対空技として十分機能する性能を持つ。



通常投げを決めた後の相手はダウン復帰できないので、追撃を決めてダメージを与えよう。

必殺技 はじめはただの明かりだったんです ⬇⬊➡+S

回転しながら上昇する鎌をネクロが発射する飛び道具。鎌は上空まで飛んでいくので、相手のジャンプを防止するために出しておくといい。発生は遅いので連続技には組み込みにくいが、発射後のスキは少ないので、ガトリングをガードされた場合に攻め続けたいときに出すといい。ただし、攻撃判定は低い位置までカバーしていないので、相手に姿勢の低くなる技を出されると空振りしてしまう場合がある。



必殺技 魚を捕る時に使ってたんです ⬇⬊➡+HS

ウンディーネを呼び出し、前方に氷の柱を出現させる。ガードされた場合のスキは大きめだが、発生が早いので連続技の締めに最適。また、ダウン復帰不能時間が長いため、地上の相手にヒットさせた場合にダウンを奪えるのは当然として、空中でヒットさせてもダウンを奪える場合が多い。また、フォースロマキャンに対応しているため、連続技の威力を高めたり、けん制として出した場合のフォローもできる。



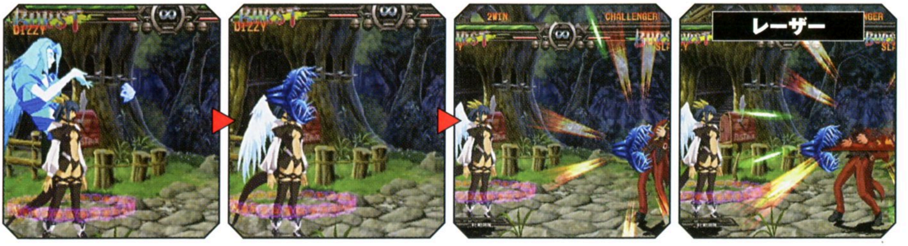
必殺技 木の実をとる時に使ってたんです ⬅⬇⬋+S

ウンディーネが球体を頭上を放り投げると、相手の位置をサーチして飛んでいく槍に変化する飛び道具。槍に変化した瞬間の相手の位置を狙って飛んでいくので、必ず相手に当たるわけではない点に注意。攻撃判定は槍に変化してからだけでなく、球体の上昇中にも存在し、こちらがヒットした場合はダウンを奪える。ダウン復帰不能時間が長いので、追撃を狙えるぞ。基本的には中距離からのけん制として効果を発揮するが、ディズィーがダメージを受けると消滅するので、つぶされないように使うこと。



必殺技　よく話し相手になってくれます　↓↙←+PorKorSorHS

ウンディーネがオプションを召還する。PとKではディズィーの高さに合わせながら前方に進み、Pは3回、Kは2回かみつき攻撃を行なう。SとHSでは前方へ移動した後、Sは上昇、HSは下降しながらレーザーを発射する。オプションは攻撃を受けると消滅するが、攻撃1発分だけ吸収してくれると考えられるため、これを盾に攻め込むのも面白い。PとKは接近戦、SとHSは遠距離からのけん制や起き上がりの攻めに使おう。なお、この技はオプションが画面から消えた後、少し待たなければ出せない点に注意しよう。



必殺技　独りにしてください　空中で↓↙←+PorK

ウンディーネが巨大な泡を作り出す。Pは真横に、Kは斜め下方向へ進み、画面の約半分ほど進むと消滅する。泡自体に攻撃判定はないのだが、ディズィーが何かしらの攻撃を当てることで泡が破裂し、そこで初めて攻撃判定が出現する。相手の攻撃によって泡が破裂することはないが、泡を画面上に2個以上出すことはできないぞ。なお、相手にヒットした場合はダウン復帰不能時間が長いので、容易に追撃を狙うことが可能となる。慣れるまでは使いにくい技だが、うまく連係に組み込んで使いこなしてほしい。



覚醒必殺技　インペリアル・レイ　→↘↓↙←→+S　F R

火柱が前方へ向かって連続的に出現していく飛び道具。発生が早く連続技に組み込めるが、基本的には相手との間合いを離したいときに使おう。火柱の判定が大きいのでジャンプで回避されにくく、ガードさせれば状況はかなり有利となるので攻め込めるのだ。なお、フォースロマキャンに対応しているが、普通にガードさせるだけでも十分効果を発揮するので、余計にテンションゲージを消費する必要はない。



覚醒必殺技　ネクロ怒った場合　↘←↙↓↘→←→＋P

地面に魔方陣を出現させ、そこに相手がいた場合は棺桶に封じ込めた後、ネクロが弓で射抜く演出に移行する。投げ技扱いだが発生は遅めで、画面暗転後でもジャンプで回避されてしまうが、出始めに無敵時間があるので起き上がりを攻められたときなどの切り返しに使うことが可能。ただし、無敵時間は投げ判定が出現する前に切れてしまい、相打ちになった場合は投げが発動しないため信頼度は低い。なお、リーチはかなり長いので、これを活かすように相手のけん制技に合わせて出すのも有効な使い方だ。



覚醒必殺技　ガンマレイ　→←→←↙↓↘→＋HS

ネクロが直線的な細いレーザーを2回に分けて放った後、羽が巨大なドラゴンに姿を変え、口から極太のレーザーを放出する。使用するにはテンションゲージMAXが必要となる上、ドラゴンがレーザーを放出するまでにはかなりの時間がかかるので回避されやすい。一応、→＋HSをキャンセルして出せば連続ヒットさせることは可能だが、テンションゲージを全て消費してまで決める必要はないだろう。ただし、ガードさせることができればかなりの体力をケズりつつ、相手のガードバランスはMAXまで増加する。



COLUMN

フォースロマンキャンセル対応技 3

キャラ名	No.	タイミング
ファウスト	28	飛び道具扱い。攻撃発生から少し後
	29	前方の攻撃が発生した瞬間
	30	体を回転させるグラフィックが終わった瞬間
バイケン	31	炎が見えた直後
	32	畳が見えてから一瞬後
	33	畳が見えてから一瞬後
紗　夢	34	投げ後、紗夢が地面に手を着いた瞬間
	35	裏に回る場合は不可能。攻撃発生の直前から瞬間まで

キャラ名	No.	タイミング
ジョニー	36	攻撃の発生する直前
	37	ジャンプして手を振り上げた瞬間
	38	攻撃発生後の一瞬後
	39	攻撃発生後の一瞬後
アクセル	40	攻撃が発生した瞬間
	41	鎌が突進した直後
	42	地面にバウンドした直後

28 愛



29 槍点遠心乱舞



30 槍点遠心乱舞～ごーいんぐまいうえい



31 ジャンプD



32 畳替し（地上）



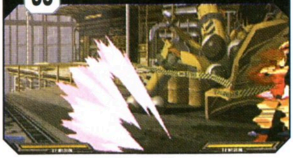
33 畳替し（空中）



34 通常投げ



35 千里沁鐘



36 ➡+K



37 ディバインブレイド



38 ディバインブレイド（追加攻撃）



39 空中ディバインブレイド



40 しゃがみHS



41 鎌閃撃



42 HS雷影鎖撃



COLUMN

KLIFF UNDERSN

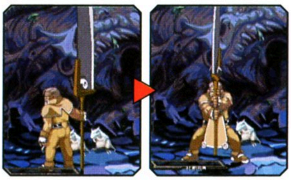


クリフ=アンダーソン

見た目からは想像もできないパワーを持ち、抜群のリーチ＆判定で相手を圧倒する。ダッシュやジャンプ、必殺技には多少緩慢なところが見られるが、一部の主力の通常技はとても機敏でスキが少ない。紙のような防御力も思わず納得のキャラ性能だ。

SYSTEM ACTION

登場時演出①



登場時演出②



登場時演出③



各種移動

ダッシュ　空中ダッシュ　バックステップ　空中バックステップ



サイクバースト



一撃必殺技準備



各種ガード

立ち　しゃがみ　空中

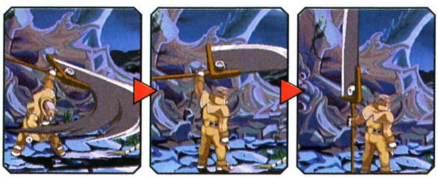


各種やられ状態

きりもみ　あおむけダウン　うつぶせダウン



勝利時演出①



勝利時演出②



PROFILE

■クリフ=アンダーソン　KLIFF UNDERSN

身長：148cm（覚醒時180cm）
血液型：AB型
体重：55kg
アイタイプ：茶色
誕生日：9月9日
出身：スイス
趣味：航海



クリフ&ジャスティス使用方法

ミッションモードでミッションを40個クリアする
or
サバイバルモードでLV210～230に出現するボスを倒す

これ以外にもまだあるかも?

挑発



敬意



気絶



よろけ



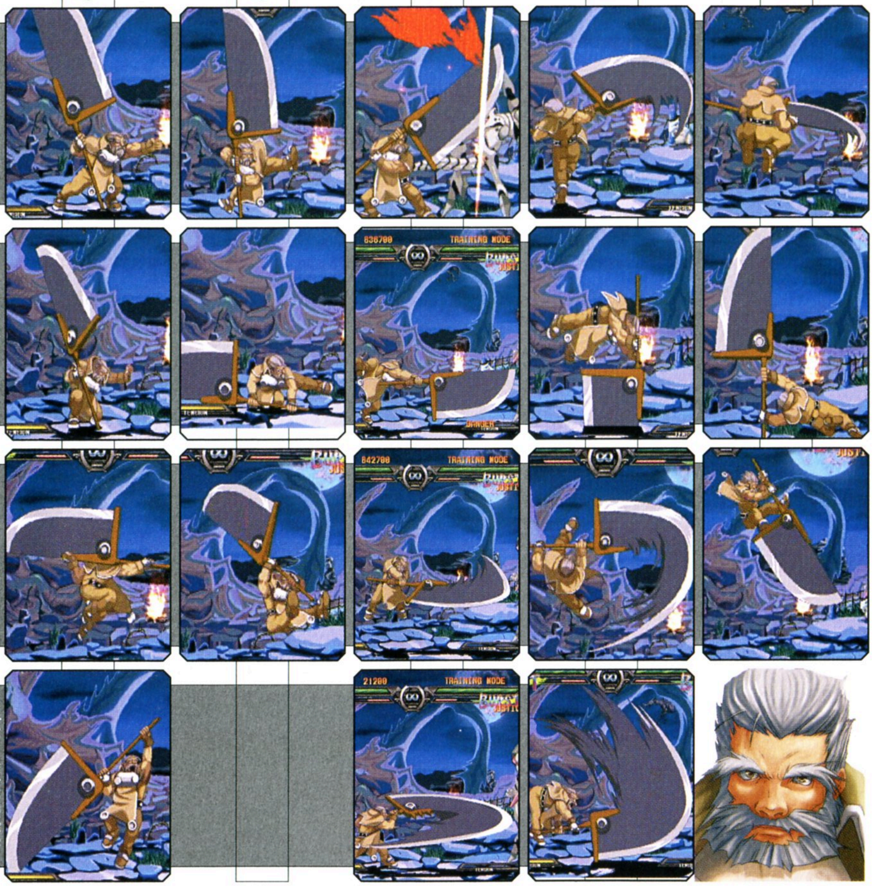
COLORING



KLIFF UNDERSN

BASIC ARTS

Columns: P / K / S / HS / D
Rows: 立ち(近距離) / しゃがみ / ジャンプ / レバー入れ(遠距離)



ガトリングコンビネーションルート

地上攻撃

- 立ちP ※1 ↔ しゃがみP ※1 → 立ちK / しゃがみK(下)
- 立ちK / しゃがみK(下) → ➡+P ↔ 近立ちS
- ➡+P / 近立ちS → 遠立ちS → しゃがみS → 立ちHS ※2 / しゃがみHS
- 立ちP → ➡+HS(中)

ジャンプ攻撃

- P ※1 ↔ K
- P / K → S → HS
- P / K → HS

ダストアタック&足払い

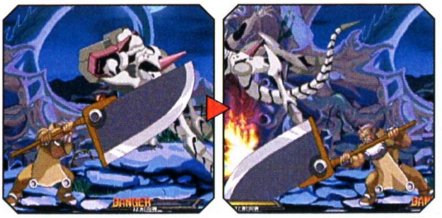
- ➡+HS以外の技 → ダストアタック(中) ※3
- ➡+HS以外の技 → 足払い(下)

※1:連打キャンセル可能
※2:しゃがみKからは直接は出せない
※3:キャンセル不可能

KLIFF UNDERSN

通常投げ

地上の相手の近くで⬅or➡HS



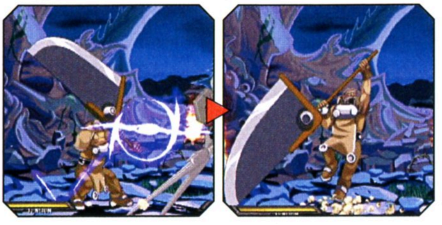
空中投げ

空中の相手の近くで⬅or➡HS



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡＋D以外のボタン2つ同時押し



通常技・システム共通技解説

●地上攻撃

中距離では、リーチが長くて発生も早いしゃがみSによるけん制が非常に効果的。ガードされても状況は五分に近いので、先端を当てるように多用していこう。遠距離立ちSもリーチは長いが、発生が遅くスキもあるのでしゃがみSだけで十分。近距離ではしゃがみKからガトリングにつないでいくといい。クリフは基底ダメージ補正の影響を受ける技がデッドアングルだけなので、しゃがみKを使用しても全く問題はないぞ。レバー入れ攻撃では、➡＋Pが対空や連続技で大活躍。気絶値が高いので、うまく組み込めば1回の連続技で相手を気絶させることも可能だ。➡＋HSは発生こそ遅いがダメージが高く、ヒット時はよろけを誘発する。相手を気絶させたときは、ここからキャンセル必殺技につなげると大ダメージが見込める。

●ジャンプ攻撃

ジャンプHSは攻撃範囲が非常に広いため、けん制するように空振りを繰り返すだけでも強力。カウンターヒット時は追撃を狙えるので、見返りはなかなかだ。ジャンプDは斜め下方向へ急降下するもの。判定が非常に強く、地面スレスレまで攻撃判定が持続するので、上半身無敵の多い➡＋P系の技を簡単につぶせるぞ。ガードされてもほとんどの場合有利となり、ヒット時は追撃を狙えるスグレモノだ。ジャンプPは特殊で、ジャンプ攻撃なのに連打キャンセルが可能な技。

●システム共通技

ダストは動作の後半部分は宙に浮いているため、相手の投げを無効化できる。足払いは発生が早いので、連続技はもちろん、けん制にも有効だ。このほか挑発には攻撃判定が出現する。



➡＋Pの対空性能はかなり高い。迎撃後に空中連続技までつなげれば、相手はもう気絶寸前。



ジャンプHSによるけん制は、相手にとってかなり厄介。適当に振り回すだけでも有効だ。

必殺技　咆哮返し（ほうこうがえし）　↓↘→＋P or S　F R

手から闘気を発射する。攻撃判定が手前から奥に伸びるように出るので、相手との距離が離れるほど、ヒットするまでに時間がかかる。Pは発生が早くスキが少ないので、キャンセルで使おう。ヒットorガード後の状況はほぼ五分だ。Sはリーチが長く、ヒット後ダウンを奪えるが、スキが大きいのでフォースロマキャンでのフォローは必須。また、Sのみ飛び道具を打ち消しつつ相手に当てることができるぞ。



必殺技　頭蓋砕（ずがいさい）　↓↙←＋S　R C

斬竜刀を横に構え、きりもみ回転しながら突進する。出始めから空中判定になるので、一部の起き攻め、連係を空中くらいで回避できる。しかも、その場合はくらってもカウンターヒットにならないのも特徴。しかし、技動作終了後の落下中は被カウンター判定なので、ガードされてしまうと大ダメージ必至。なお、ヒット後はダウンを奪えるので、テンションゲージがないときの連続技の締めに使いやすい。



必殺技　首跨ぎ（くびまたぎ）　↓↙←＋K　R C

斬竜刀を支点にして跳び上がり、斬竜刀と共に倒れ込んで攻撃する。中段攻撃かつ、出した位置によってはめくりになる、非常にガードしにくい技だ。空中ガード不能なので、ガードするのを嫌って空中に逃げた相手にヒットすることも多い。また、本体は高い所を移動するので、飛び道具をかわしつつ攻撃することも可能。ヒット時はダウンを奪い、カウンターヒットや攻撃判定の持続ヒットで追撃可能だ。





必殺技 鱗剥がし（うろこはがし） →↓↘+ HS → HS連打

RC

斬竜刀を立て、左右に振って攻撃する。発生が非常に早く、技を出した瞬間に攻撃判定が出現する。この性能を活かして、起き上がり、割り込み、対空に使っていこう。また、起き上がりに使った場合は相打ちになりやすく、相手の技の攻撃レベルによっては追撃できるぞ。ただし、地上の相手にはガードはもちろん、ヒットさせても反撃を食らう点と、横方向のリーチが短いので空振りしやすい点に注意。



必殺技 先の先（せんのせん）→地獄突っ込み ↓↙←+ P、先の先中にP

RC

画面奥に身を引いて攻撃を回避する。出始めから動作終了まで投げ&全身無敵状態が持続するので、起き上がりや割り込みに使える。ランダムでぎっくり腰が発生し、この場合は回避不能かつスキだらけなので、出す際のリスクは相当なものだ。地獄突っ込みは高速の突きを3連続で繰り出す技で、動作終了まで上半身無敵が持続する。スキが少なく、ヒット後は近立ちSや足払いなどの発生の早い技をつなげられる。ガード後も状況は有利なので、毎回1セットで地獄突っ込みまで出そう。



必殺技 四肢落とし（ししおとし） 空中で←↙↓↘→ + S

RC
FR

斬竜刀を構えながら真下に降下し、着地後には落下の衝撃による衝撃波が発生する。技を出したときの高度が高いほど、落下後に大きな衝撃が起こるのが特徴だが、ダメージは変化しない。中段なのでガードを崩せる上、降下中の攻撃判定もなかなか大きく、空中で大きく軌道を変えるので対空つぶしとして活躍する。また、ガードされてもこちらが若干有利なので、スキの大きいジャンプ攻撃のフォローなどにも使えるぞ。ちなみに、ヒット後の間合い次第では、鱗剥がしで追撃を狙えるぞ。



覚醒必殺技 **リフレクスロア** ⬇⬊➡⬇⬊➡+S

咆哮返しの強化版。若返りつつ、竜の形をした闘気を飛ばす。発生が早く、威力、リーチ共に優秀。出始めに無敵時間がないので、連続技や反撃に使おう。ヒット後は相手が大きく跳ね返ってくるので、立ちK、➡+Pなどで拾って追撃だ。追撃まで含めた総ダメージは全キャラの覚醒必殺技の中でも最高峰で、体力の半分以上を軽く奪い去る。また、相手の飛び道具を見てから出せば、貫通して当てられるぞ。



覚醒必殺技 **ソウルサヴァイヴァー** ⬅➡⬅⬇⬋⬊➡ + HS

RC

斬竜刀を地面に突き刺し、牙のような形状の柱を次々と出現させる。無敵時間が長く、起き上がりや割り込みに使用可能。ガードされても間合いが離れるので反撃を受けにくく、ガードバランスを一気にMAXまで上げられるぞ。さらに、ヒット後はダウン復帰不能といいことずくめに見えるが、飛び越されてしまうとスキだらけなのでリスクは高い。画面端を背にして使用し、飛び越しを予防するのがセオリーだ。



一撃必殺技 **破竜爆砕（はりゅうばくさい）** P、K、S、HS同時押し後⬇⬊➡⬇⬊➡ + HS

相手に向かって突進し、これがヒットすると振り下ろし、振り上げの順に攻撃を行なう。その際、攻撃と同時に巨大な竜が上空から、地面からと襲いかかる派手な演出になっている。一撃必殺準備はそこそこの早さで完了するが、突進距離が見た目よりも短く、突進スピードも遅いので、普通に使ってもまず当たらない。使うとしたら、気絶値の高い➡+Pを絡めた超絶連続技で気絶を誘発させたときぐらい。



COLUMN

フォースロマンキャンセル対応技 4

キャラ名	No.	タイミング
闇慈	43	攻撃が発生した瞬間
	44	最後の攻撃が発生した瞬間
	45	投げ後は不可能。攻撃発生後の一瞬後
	46	攻撃が発生した瞬間
ヴェノム	47	Sは攻撃発生後の一瞬後。HSはSよりも遅め
テスタメント	48	テスタメントがお辞儀をしてから一瞬後

※アーケード版と入力タイミングは異なる。

キャラ名	No.	タイミング
ディズィー	49	攻撃発生後のかなり後
	50	暗転後、小さい火のエフェクトが見えた瞬間
クリフ	51	攻撃発生前、落下を始めた瞬間
	52	攻撃発生前、落下を始めた瞬間
	53	攻撃の発生した直後
ジャスティス	54	火の玉を手で払い切った直後
	55	攻撃の発生した直後

43 ➡+K



44 ➡+HS



45 陰



46 一誠奥義「彩」



47 スティンガーエイム



48 エグゼビースト



49 魚を捕る時に使ってたんです



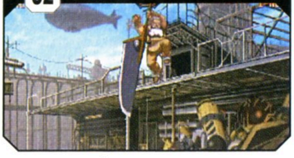
50 インペリアル・レイ



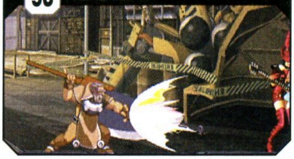
51 空中ダスト



52 四肢落とし



53 咆哮返し



54 N.B.



55 ミカエルブレード



COLUMN

JUSTICE

ジャスティス



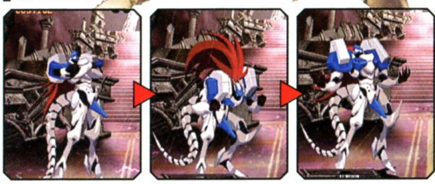
驚異的な性能の必殺技を数多く持ち、3段ジャンプ＆空中3回ダッシュ可能と機動力も他キャラの追随を許さない。さらに強力な中段攻撃も持っていて、ガードを崩すのも容易と、弱点らしい弱点が見付からないほどに強い。チャンスを逃さぬように起き攻めを仕掛け、連続技を極めれば常勝できる日も近い。

SYSTEM ACTION

登場時演出①



登場時演出②

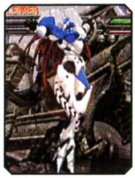


各種移動

ダッシュ / 空中ダッシュ / バックステップ / 空中バックステップ



サイクバースト



一撃必殺技準備



各種ガード

立ち / しゃがみ / 空中

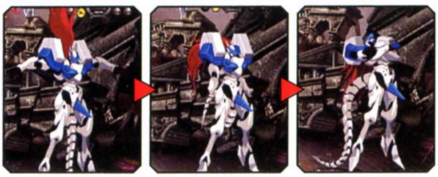


各種やられ状態

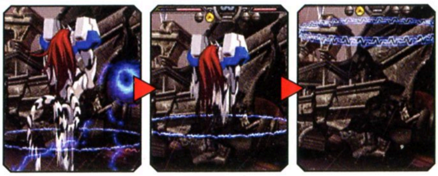
きりもみ / あおむけダウン / うつぶせダウン



勝利時演出①



勝利時演出②



ジャスティス
JUSTICE

PROFILE

■ジャスティス　JUSTICE

身長：232cm
血液型：解析不能
体重：221kg
アイタイプ：黄色
誕生日：9月2日
出身：不明
趣味：睡眠



▌挑発




▌敬意




▌気絶



▌よろけ



COLORING

□



×



△



○



R1



START



BASIC ARTS



ガトリングコンビネーションルート

地上攻撃

- 立ちP ⇔ しゃがみP（※1） → 立ちK / しゃがみK（下）
- 立ちK / しゃがみK（下） → 近立ちS ⇔ ➡+P（中）
- 近立ちS / ➡+P（中） → 遠立ちS → しゃがみS → 立ちHS（※2） / しゃがみHS
- 立ちP / ➡+P → ➡+HS（※4）

ジャンプ攻撃

- P ⇔ K（※1）
- P ⇔ S
- P → HS
- K → S
- K → HS
- S → HS

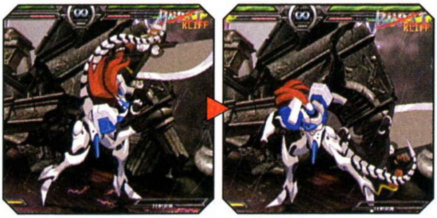
ダストアタック&足払い

- ➡+HS以外の技 → ダストアタック（中）（※3）
- ➡+P、➡+HS以外の技 → 足払い（下）

※1:連打キャンセル可能
※2:しゃがみKから直接は出せない
※3:キャンセル不可能
※4:ジャンプキャンセルは2段目のみ可能

通常投げ

地上の相手の近くで⬅or➡HS



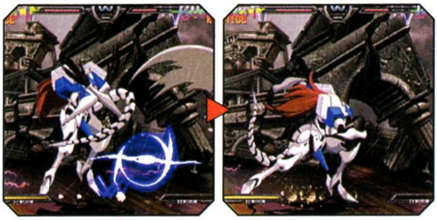
空中投げ

空中の相手の近くで⬅or➡HS



デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン2つ同時押し



通常技・システム共通技解説

●地上攻撃

立ちKはリーチが長くスキも少ないので、中距離からのけん制として役立つ。先端を当てるように出し、キャンセルでミカエルソードにつなげるのが基本だ。立ちHSは立ちKよりもリーチが長いので、けん制に交ぜていこう。カウンターヒットならよろけを誘発させられるぞ。近距離では、中段の➡+Pと下段のしゃがみKでガードを揺さぶりつつガトリングへつなげていく。また、➡+Pは上半身無敵になるのが早いので、対空技としても優秀。迎撃時は近距離立ちSにつなぎ、ジャンプキャンセルから空中連続技へ持ち込もう。

●ジャンプ攻撃

ジャンプDは左右へのリーチの長さが特徴。主にバックジャンプから出し、空対空で使おう。カウンターヒットさせれば、空中ダッシュで接近して追撃を狙えるぞ。ジャンプHSは地上の相手に対して跳び込む際に使用する。空中の相手にヒットさせた場合はたたき付け効果に変わるので、空中連続技の締めに使うのも有効だ。ジャンプKは発生が早い上にリーチが長く、スキも少ない。気軽に出せる空対空として使えるぞ。

●システム共通技

ダストの性能は平均点だが、その後の空中連続技で大ダメージを与えられるので見返りは大きい。足払いは発生が早い上にリーチが長い。スキも少ないので、けん制で使用してもいいだろう。通常投げは画面の位置に関係なく追撃を狙える優秀な技。空中投げは体重の軽いキャラクターに対してのみ、投げた後の追撃が間に合うぞ。デッドアングルは性能はまずまずだが、ヒット後はダウン復帰可能なので、起き攻めには移行できない。



地上技はリーチの長いものが多い。その中でも、立ちKや立ちHSがけん制に効果的だ。



ジャンプHSは空中の相手を地面にたたき落とす。空中連続技の締めに使い、起き攻めへ。

必殺技 **N.B.→起爆** ←↓↙+ S（直進）、←↓↙+ HS（放物線）、N.B.中にPを離す（起爆） F R

スピードの遅い炎のボールを飛ばす。Sは真横に、HSは放物線を描くように飛んでいき、相手キャラや地面に当たるか、起爆の追加入力をすることで爆発する。起爆はPボタンを放すことで発動するぞ。ボールは相手の飛び道具をかき消す性質があるものの、自分が攻撃をくらうと消えてしまうので気を付けよう。実戦では、相手の起き上がりに重ねたり、中～遠距離から出してけん制技として使っていこう。



必殺技 **ヴァルキリーアーク** ↓↘→ + P

尻尾で攻撃を受け止め、後ろに放り投げる当て身技で、下段攻撃を除く打撃技を取れる。発生は若干遅いが、当て身の持続がかなり長いので使いやすい。さらに、ヒット後は相手がダウン復帰不能となり、追撃可能という高性能ぶり。追撃を含めるとかなりのダメージになるので、多少のリスクは覚悟してでも使っていけば、かなりのプレッシャーになる。ジャンプ攻撃や、中～遠距離でのけん制技が狙い目だ。



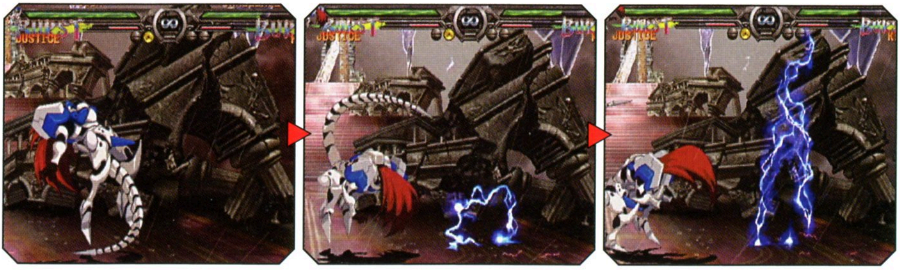
必殺技 **ミカエルソード** ←↙↓↘→ + HS R C

手を刀に変化させて振り回す。ジャスティスのどの通常技よりもリーチが長く、スキも少ないので、主力のけん制技として使っていける。ダウン復帰不能時間が長く、ヒット時は起き攻めに移行可能だ。また、攻撃判定が大きいので、よほど姿勢の低い技でなければ潜られることはなく、ジャンプされてもひっかかることが多い。密着でガードされると反撃をくらうので、先端を当てるように意識しよう。



必殺技 ストライクバックテイル ←↓↙+K RC

バック転しながら尻尾で攻撃した後、雷の柱を発生させる。出始めから攻撃発生後まで無敵時間が続くので、起き上がりや割り込みに使いやすい。ヒット後はダッシュジャンプKなどで追撃可能な上、ガードされてもこちらが早く動き出せる。雷の柱は判定が大きく、空中ガード不能なので、相手がジャンプしそうなところで置いておくような使い方も有効だ。ちなみに、雷の柱は飛び道具を消すこともできるぞ。



覚醒必殺技 インペリアルレイ →←↙↓↘→+S

頭部からレーザーを出しながら、頭の向きを変えて広範囲を攻撃する。レーザーだけでなく、頭部の光にも攻撃判定があり、これを当てるとヒット数が大幅に増え、ガードされても先に動き出せる。レーザーだけを当ててもダメージが少ないので、頭部の光から当てることを基本として使おう。なお、座高の高いキャラに対しては、しゃがまれていても頭部の光をヒットさせせられるので積極的に狙っていこう。



覚醒必殺技 ミカエルブレード →↘↓↙←→+HS FR

ミカエルソードの強化版で、非常に高性能な覚醒必殺技。発生が早い上に、無敵時間が攻撃発生後まで続き、画面の端から端まで届くほどリーチは長い。ダウン復帰不能時間はかなり長いため、地上ヒットはもちろん、空中ヒット時でも容易に追撃を狙える。さらに、ガードされてもスキが少ないので、起き上がり、割り込み、反撃、連続技、といった様々な状況で使える万能の覚醒必殺技といえるだろう。



覚醒必殺技　ガンマレイ　←→←→↘↓↙← + HS

体の周りに電撃を発した後、両肩から巨大なレーザーを発射する。テンションゲージを100%丸々使う覚醒必殺技で、電撃を発する直前と、レーザーを発射する前に、それぞれ50%ずつ消費する。最初の電撃を当てればレーザーまで連続でヒットするが、出始めに無敵時間があるわけではないので連続技に組み込もう。しゃがみHS1段目、→+HS2段目、通常投げから出すと連続技にでき、かなりの体力を奪えるぞ。また、ガードさせれば状況は若干不利なぐらいで反撃はくらわず、それなりに体力を削り取れる。



一撃必殺技　イグゼレイザー　P、K、S、HS同時押し後 ↓↘→↓↘→ + HS

腕を胸の前で交差させる構えを取った後、四つんばいの格好で突進する。この突進がヒットすると、相手を捕まえたまま天高く上昇していき、宇宙まで運ぶと大爆発を起こしてK.O.となる。出始めに無敵時間こそないものの、一撃必殺準備に費やす時間が短く、発生も早い。突進の移動距離も長いので、相手が気絶した時に素早く出すことができれば、かなりの確率でヒットさせられるだろう。



VS. BATTLE

対戦攻略



■連続技解説について

DVDの「コンボマニアックス」に収録している連続技には、DVDマークが付いています。また、連続技解説中の略号は以下の意味を示しています。

- { }……ガトリング（カッコ内）
- 【C】……キャンセル
- 【JC】……ジャンプキャンセル
- 【RC】……ロマンキャンセル
- 【FR】……フォースロマンキャンセル
- 『 』……ループなどでひとまとまりになっている部分



SLAYER

スレイヤー

無闇にけん制技を振るより、相手の技をダッシュの無敵時間ですり抜け、血を吸う宇宙を決めることを考える。後はダッシュですり抜けられない技に対して対策を練ればいい。

基本戦術　相手の通常技を知ればおのずとやる事は見えてくる

まずは、➡➡⬊⬇⬋⬅⬊+HSというコマンドで入力すれば、ダッシュ→血を吸う宇宙をスムーズに出せることを覚えよう。そうすれば、無敵時間のあるダッシュで相手の攻撃をすり抜けた後、攻撃のスキに血を吸う宇宙を決められるぞ。ダッシュ→血を吸う宇宙は立ち回りで最も狙っていきたい行動だ。相手のけん制技を読んで、タイミングよくダッシュしていこう。ただし、攻撃判定の持続が長い技と、連打キャンセル可能技の連打はダッシュですり抜けにくい。攻撃判定の持続が長い技がくるのを読んだら、PのD(ダンディー)ステップを出し、相手の技の空振りを確認してからパイルバンカーで反撃しよう。連打キャンセルに対してはパイルバンカーでは間に合わないことが多いので、立ちK、立ちHS、➡+HSなどでつぶしていくこと。

続いて、地上にいない相手の対処法。跳び込みには、しゃがみS【JC】→{K→P→K}【JC】→{K→D}で迎撃し、垂直ジャンプで様子を見ていたら、着地をダッシュ→血を吸う宇宙で投げ。遠距離でジャンプしているようなら、➡➡⬇⬊➡⬈+K入力のダッシュ→Kマッパハンチで潜り込むように落とそう。

起き攻めでは、コンボ②or血を吸う宇宙を狙う。コンボ②をガードされたら、しゃがみK始動のコンボ④orダッシュ→血を吸う宇宙の二択を仕掛けよう。



相手が飛び道具を多用するようなら、跳び込みも有効。基本はジャンプHSだが、これが落とされるようなら、フットルース ジャーニーで軌道を変えて攻撃だ。

連続技解説　血を吸う宇宙を決めるためにも、なるべくダウンを奪いたい

コンボ①は割り込みに使う連続技で、密着始動ならしゃがみP×2からでもつながる。コンボ②は近距離戦での主力で、RC後は、K→(着地)→近距離立ちS【JC】→{K→S→K}【JC】→{S→K→D}とした方がダメージが高い。テンションゲージが無い時は{近距離立ちS→遠距離立ちS}→{近距離立ちS→足払い}に、テンションゲージが半分ある時は連続技4につなげよう。コンボ③はキャラ限定かつ画面端付近専用の連続技で、難度が高い。コンボ④はテンションゲージがある時の基本連続技で、けん制技や、下段のしゃがみKから等、さまざまなところから狙っていける。コンボ⑤は最も決めたい投げ始動連続技。ヒットすると高い確率で気絶を誘発させられる。ダッシュ→血を吸う宇宙の入力は➡➡⬊⬇⬋⬅⬊で入力しよう。

COMBO

DVD VIDEO コンボ 1	{しゃがみP→しゃがみS→足払い}
DVD VIDEO コンボ 2	『{近距離立ちS→遠距離立ちS}』×2【C】→デッド オン タイム【RC】→フットルース ジャーニー
DVD VIDEO コンボ 3	ダストアタック～ホーミングジャンプ～HS【C】→直下型ダンディー→(着地)→空中ダッシュHS【C】→フットルース ジャーニー(2段目)【RC】→(着地)→ジャンプK【C】→フットルース ジャーニー
コンボ 4	P攻撃以外のキャンセルがかかる通常技【C】→Kマッパハンチ【RC】→{立ちHS→足払い}
コンボ 5	血を吸う宇宙×10→PD(ダンディー)ステップ～パイルバンカー【RC】→PD(ダンディー)ステップ～パイルバンカー



I-NO
イノ

特殊な性能のダッシュを最大限活用し、中段と下段の択一攻撃で相手にプレッシャーを与えていこう。

基本戦術　強力な起き攻めで相手を一気にK.O.だ!

イノのガード崩し能力は高いので、とにかく接近したいところ。ダッシュの軌道が特殊なので相手を追いかけづらいが、ケミカル愛情、空中投げ、地上投げ、P、K、S版狂言実行とダウンさせるプロセスは多い。まずは、いかにそれらの技をヒットさせて相手をダウンさせるかを目標に闘おう。

遠距離では主に抗鬱音階とケミカル愛情をばら撒いていこう。特に前者は遠距離で使うと徐々にヒット数が増えていくため、ガード硬直が長く足止め効果が高い。相手がガードした場合はすかさずダッシュで接近し、選択を迫ろう。また、ケミカル愛情はダウンを奪えるため見返りは大きいが、ディズィーとジョニー以外にはダッシュで潜られてしまい、手痛い反撃を受けかねないので乱用はできない。常に相手との間合いを注意しつつ、抗鬱音階で足元をフォローしながら使っていく必要がある。

相手をダウンさせた後は、すかさず抗鬱音階を起き上がりに重ねよう。その後はダッシュKとしゃがみKで択一攻撃を仕掛けるのだ。中段のダッシュKからは{近距離立ちS→➡+P→立ちHS}【C】→ケミカル愛情、下段のしゃがみKからは{➡+P→立ちHS}【C】→ケミカル愛情とつなげ、再びダウンを奪って起き攻めをループさせるといいぞ。



地面スレスレに判定を持たない攻撃をけん制に使ってくる相手には、移動時の姿勢が低い突進技である大木をさする手で対処していこう。

連続技解説　連続技の締めにはケミカル愛情を使おう

コンボ①はガトリングコンビネーションをつなげるだけの基本的な連続技だ。

コンボ②はダッシュS始動の連続技。ケミカル愛情を2回連続で決める部分が難しく、硬直が切れた直後にすぐ出さないと空振りするので注意が必要だ。

コンボ③はテンションゲージを100%使用するかなり難しい連続技。ケミカル愛情ヒット後は間をおかずしゃがみHSを出す必要がある。

コンボ④は相手の跳び込みを➡+Pで撃墜したときの連続技。テンションゲージが50%以上ある場合は、ジャンプSから限界フォルテッシモへつなごう。

コンボ⑤は中段始動の連続技。立ちHSからジャンプHSのつなぎがシビアだ。テンションゲージがない場合は、立ちHSから直接ケミカル愛情につなげよう。

COMBO

- DVD VIDEO コンボ 1　{立ちK→近距離立ちS→➡+P→立ちHS}
- DVD VIDEO コンボ 2　(相手しゃがみ状態)ダッシュS【C】→S狂言実行【RC】→{近距離立ちS→立ちHS}【C】→ケミカル愛情×2
- DVD VIDEO コンボ 3　{近距離立ちS→立ちHS}【JC】→空中ダッシュ{K→S→HS}【C】→限界フォルテッシモ→立ちHS【C】→ケミカル愛情→しゃがみHS【C】→窓際desperate→ケミカル愛情
- コンボ 4　{➡+P→近距離立ちS}【JC】→ジャンプ{K→S}【JC】→ジャンプS【C】→ケミカル愛情
- コンボ 5　ダッシュK→{近距離立ちS→➡+P→立ちHS}【JC】→ジャンプHS【C】→ケミカル愛情【FR】→ケミカル愛情



ZAPPA

ザッパ

各種悪霊に応じて戦法を使い分け、霊魂を8つ集めるのが第一の目標。悪霊の憑依はランダムのためまさに苦難の道といえるが、ラオウを憑依できれば勝ったも同然だ。

基本戦術　無憑依時　こんにちは三匹のムカデをヒットさせよう

無憑依時はこんにちは三匹のムカデ(以下ムカデ)ヒットさせるのが目的。霊魂を3つ増加する上、安全に悪霊を憑依できるという利点は大きいので、ムカデをヒットできる状況を理解しておこう。

まず1つ目はダッシュからのムカデで、相手のけん制技に合わせて出す。なお、ムカデが相打ちし、その後も無憑依状態が続けばダウン追い打ちでダッシュムカデを決められ、計6個の霊魂を稼げるぞ。

2つ目は択一攻撃を仕掛ける方法。しゃがみPをガードさせ、投げ、しゃがみKやムカデのいずれかで選択を迫れば、固まっている相手に投げが決まり、反撃を狙う相手はしゃがみKやムカデのヒットが期待できる。また、ガトリングでダッシュ{しゃがみK→➡+P}とつなぎ、ヒット時はムカデ、ガード時は{遠距離立ちS→立ちHS}といった切り替えを行ないたい。立ちHSガード後は反撃を受けないが若干不利といった状況で、相手は攻撃を出すことが多い。ここでムカデを出せばヒット率が高いぞ。

その他には、ダウン追い打ちで決まる状況にも注目してほしい。画面端近くの通常投げや空中投げ後(イノ、ブリジット、ミリア、エディ、チップ、アクセル、ヴェノム以外)に追撃でき、確実に霊魂を稼げるチャンスとなるので覚えておこう。



無憑依時はムカデをヒットさせることがポイント。霊魂が3つも増加するので狙わない手はない。

連続技解説　ダメージを奪うよりも霊魂を稼ぐことを重視せよ

コンボ①は基本ガトリング。霊魂を稼ぐなら、足払い後に無憑依ならムカデ、剣憑依は痛そう、っていうか痛いを出そう。幽霊憑依時は足払いの代わりにSそのまま帰ってこないで下さいにするといい。

コンボ②幽霊憑依のジャンプHS、犬憑依の⬇+Dと、起き上がりに狙う連続技。近距離立ちSをジャンプキャンセルをした後、すぐにPを出すこと。

コンボ③はラオウ憑依の連続技で、ダスト後は上を入れながらHS連打でOK。ラストエドガイロマキャン後は、タイミングよく➡+HSで拾っていく。

コンボ④はテンションゲージ100%使用のラオウ憑依連続技。ロマキャン後は素早く立ちPを出そう。

コンボ⑤は画面端限定の連続技。犬攻撃がポイントで、出すタイミングはやや遅めにすること。

COMBO

コンボ1	ダッシュ{立ちP→立ちK→しゃがみS→足払い}
コンボ2	(幽霊憑依)ジャンプHS→近距離立ちS【JC】→ジャンプP×2【JC】→ジャンプ{P→D} (犬憑依)⬇+D→近距離立ちS【JC】→ジャンプ{P→S}【JC】→⬋+D(ジャンプキャンセルと同時入力)→ジャンプ{P→S}
コンボ3	(ラオウ憑依)ダスト～ホーミングジャンプ～HS×5 (ラオウ憑依)ラストエドガイ【RC】→ダッシュ『➡+HS【C】→ダークネスアンセム』×3～6
コンボ4	ダッシュ{しゃがみK→しゃがみS→足払い}【C】→こんにちは三匹のムカデ【RC】→ダッシュ立ちP【C】→こんにちは三匹のムカデ【RC】→ダッシュ立ちP【C】→こんにちは三匹のムカデ(※ラオウ憑依)→ラストエドガイ
コンボ5	(犬憑依){立ちP→近距離立ちS→遠距離立ちS}→➡+D→ダッシュ{立ちP→近距離立ちS→遠距離立ちS}→➡+D→ダッシュ{立ちP→近距離立ちS}【C】→産まれる!!【RC】→ダッシュ立ちK【C】→こんにちは三匹のムカデ(※ラオウ憑依)→ラストエドガイ

憑依別攻略　4つの悪霊の長所を知り、それぞれの得意戦法を覚えよう

剣憑依

痛そう、っていうか痛いで攻める

剣憑依時はジャンプHSや近づくと逝きますでけん制しつつ、痛そう、っていうか痛い(以下「痛い」)で攻めていく。追加攻撃を出さなければスキは小さめなので、反撃を受けにくい。しかも「痛い」を当てた後は剣が相手の背後に移動するため、S、HS系の攻撃を即座に仕掛けられるのが特徴。追加攻撃を意識させれば、「痛い」→遠距離立ちS【C】「痛い」……といった連係で固めていける。テンションゲージが50%以上あるなら、追加攻撃も適度に出すこと。ガード時はロマンキャンセルでスキを減らし、攻撃を維持しよう。

また、接近戦では➡+HS【C】近づくと逝きますの連係も強力。ヒットすれば霊魂を2つ稼げるし、ガードされても先に動けるので、攻め続けよう。



➡+HSはしゃがみガード不可能の中段攻撃で、ガード崩しに使う。しゃがみくらいなら近づくと逝きますが連続ヒットする。

幽霊憑依

ジャンプHSと遠距離立ちSが主力

幽霊憑依時は遠距離立ちSを中心とした連係を組み立てていく。まずはこの技の先端を当てるようにけん制し、そのまま帰ってこないで下さいを出す。主にけん制用でSを使い、ジャンプ防止や接近戦を仕掛けるときはHSと使い分けよう。

画面端に追い詰めたら、ジャンプHSの出番。{立ちP→近距離立ちS}【JC】→前ジャンプHSと連係させる。ジャンプした瞬間にHSを出すのがポイントで、ガードされても先に動けるのが特徴。この連係なら幽霊を即回収できるため、半永久的に固められるのだ。この連係でガードバランスを上昇させたら、中段の➡+HSや下段のしゃがみKでガード崩しを狙おう。また、ジャンプHSヒット時はコンボ②を決めること。



基本は遠距離立ちSでのけん制。カウンターヒット時はよろけを誘発し、Sそのまま帰ってこないで下さいが連続技になる。

犬憑依

攻めよりもガードからの反撃がメイン

犬憑依時は、犬攻撃がガード中に出せるという利点を活かした防御主体の戦法を取る。まず、犬の頭上でジャンプをしつつ空中ガードを入力しておき、相手の攻撃をガードしたら⬆+Dを入力する。すると、相手の硬直中に⬆+Dがヒットし、霊魂を1つ増やせるぞ。また、地上の相手に⬇+Dがヒットすればダウンを奪えるので、起き上がりにガード不能の⬇+Dを重ねるのが強力。ヒット時はコンボ②を決めよう。

逆に攻める場合は、突進攻撃の➡+Dがメイン。これを盾にダッシュで接近を図り、ガトリング→犬攻撃→ガトリング……といった連係を仕掛けよう。立ちHSや➡+HSなどスキの大きい攻撃を出し、そのスキを犬攻撃でカバーするといった使い方も効果的だ。



ザッパがガード中に⬆+D。単純だが強力な戦法だ。ただし、空中ガードだけしていると空中投げをされるので注意しよう。

ラオウ憑依

時間は限られている。とにかく攻めろ

ラオウは16カウントの間しか憑依しないという制限がある。しかし、攻撃力が非常に高くその時間中に倒すことは難しくない。よって、守りを捨ててでも攻めることが重要だ。まずはダークネスアンセム→追加攻撃を盾にダッシュで接近していく。距離が遠いと感じたら➡+HSから再度ダークネスアンセム→追加攻撃につないで接近していくこと。ここで空中へ逃げる相手は、ラストエドガイで撃墜する。テンションゲージが50%以上あればコンボ③が決まり、この時点でK.O.することも可能だ。

接近したら中段のダスト、下段のしゃがみS、HSでガードを崩していく。前者はコンボ③、後者はラストエドガイにつなぎ大ダメージを与えよう。



ラストエドガイは適当に出しても十分に強い。ヒット時にロマキャンして連続技へ移行すれば、8割以上の体力を奪えるのだ。



BRIDGET

ブリジット

YOYO配置が全ての布石。その後はYOYO引き戻しや二つのロジャー必殺技とブリジットによる連係を組んでいく。YOYOを巧みに使えば、あらゆる位置での攻撃が可能だ。

基本戦術　YOYOを前に設置するのが全ての始まりだ

ブリジットはYOYOを前に設置するのが基本。これが攻防の起点となるので、YOYOを配置しないで闘うのは愚の骨頂といえる。常にYOYOを配置し、相手との位置によって行動を変化させよう。

まずは「ブリジット→YOYO→相手」といった形での戦い。この状況ではジャッグドロジャーやYOYO引き戻しが主な選択肢。前者の場合はそれを盾にしつつ、遠距離立ちSでのけん制や、ダッシュでの接近を図っていこう。また、ジャッグドロジャーを飛び越えて接近を図る相手に対しては、➡+Pや空中投げなどの対空行動が有効だ。後者は相手がダッシュで接近してきたときの迎撃手段。引き戻しつつ、遠距離立ちSを置いたり、バックステップで距離を離し、安全にYOYOを配置できる位置に移動するといい。

次は「ブリジット→相手→YOYO」といった状況での闘い。ダッシュ遠距離立ちSの先端を当て、引き戻しかロジャーラッシュに連係させよう。前者の場合は引き戻し後に再度ダッシュ遠距離立ちS→YOYO配置→遠距離立ちS→YOYO引き戻し……といった連係を組み立てて、連続技を狙っていく。後者の場合は、ロジャーラッシュが相手の背後から正面に来たときに空中ダッシュで相手の裏に周り、ガード方向を迷わしつつ攻撃を仕掛け、ガードを崩していこう。



ジャッグドロジャーは長い間停滞し、攻防の要となる。YOYOが前にある場合はこれを出すこと。

連続技解説　見た目とは裏腹に高威力のコンボがそろっている

コンボ①は基本ガトリング連続技。足払いでダウンを奪った後はヨーヨーを設置しておこう。

コンボ②はコンボ①の発展系。2回目の近距離立ちSは、しゃがみくらい時なら2段目キャンセルでも連続技になる。

コンボ③は対空からの連続技。{➡+P→➡+S}の部分はスターシップ【RC】→➡+Sでも可能だ。

コンボ④はキックスタート マイ ハートがヒットした瞬間にロマキャンし、➡+Sを素早く出そう。

コンボ⑤は状況限定の連続技。YOYOを離れた位置に配置する、メンテナンスの悲劇の暗転中にロジャーラッシュを当てる、ロジャーラッシュを空中ダッシュで飛び越しつつSを当て、メンテナンス中の悲劇の爆発を当てる。この3点がポイントだ。

COMBO

- **コンボ1**　ダッシュ{立ちK→近距離立ちS(1段目)→遠距離立ちS→しゃがみS→足払い}
- **コンボ2**　ダッシュ{立ちK→近距離立ちS(1段目)→➡+P→近距離立ちS(1段目)}【C】→キックスタート マイ ハート～停止
- **コンボ3**　{➡+P→➡+S}【JC】→ジャンプ{S→⬇+S}【JC】→ジャンプ{S→⬇+S}
- **コンボ4**　ダッシュ{立ちK→しゃがみS→足払い}【C】→キックスタート マイ ハート【RC】→➡+S【JC】→ジャンプ{S→⬇+S}}【JC】→ジャンプ{S→⬇+S}
- **コンボ5**　(YOYO配置後)ロジャーラッシュ→ダッシュ{立ちK→近距離立ちS(1段目)→足払い}【C】→メンテナンス中の悲劇→空中ダッシュS→近距離立ちS(1段目)【JC】→ジャンプ{K→S→⬇+S}【JC】→ジャンプ{S→⬇+S}



SOL BADGUY

ソル=バッドガイ

ヴォルカニックヴァイパーがソルの要。この必殺技をどう使っていくかで、勝率が大きく変わっていくぞ。

基本戦術 灼熱の業火で敵を燃やし尽くせ!

まず、中～遠距離間では遠距離立ちS、立ちHSをメインけん制技として立ち回ろう。また、この二つの技に加えて、飛び道具のガンフレイムも効果的だ。だが、若干スキが大きく、空中ダッシュが早いキャラは確認してから反撃されてしまう。そのため、ガンフレイム(フェイント)やフォースロマンキャンセルを交ぜて空中ダッシュを誘い、立ちKやしゃがみHSで撃墜していきたい。

中間距離から間合いを詰めるには、ガンフレイムフォースロマンキャンセルからダッシュや、バンディットブリンガーを利用していこう。どちらの技も相手のけん制とかち合うと一方的につぶせる上、追撃が可能なのでダメージ的にも魅力だ。

接近戦まで間合いを詰めたら、投げ技であるぶっきらぼうに投げるでガードを崩していく。なお、投げばかりを狙うと、相手に警戒されて通常技で割り込まれる恐れがあるので、まれにダッシュからHSヴォルカニックヴァイパーを出したい。ガードされると反撃は必至だが、テンションゲージがあれば1ヒット目をロマンキャンセルしてスキをなくせる。その上、大幅に有利な状況を作れるので、その後はダッシュからぶっきらぼうに投げるとしゃがみKの択一攻撃を仕掛けられるぞ。



ヴォルカニックヴァイパー1ヒット目ロマンキャンセルがヒットしたら、ダッシュ{立ちK→しゃがみHS}から空中連続技へつなごう。

連続技解説 ジャンプDを利用した連続技は強力!

コンボ①はガトリングコンビネーションをフル活用した基本的な連続技。ダッシュから立ちPを出さないと、しゃがみSが空振りしてしまう。

コンボ②は画面端限定の大ダメージ連続技。ハイジャンプDの1発目はジャンプの上昇中、また2発目は下降中に出す必要がある。若干タイミングがシビアなので、トレーニングモードで練習しよう。

コンボ③はポチョムキンを画面端に追い込んだ状況で、ぶっきらぼうに投げるを決めた後の追撃。タイランレイブver.β後の近距離立ちSを出すタイミングが難しい。最速つなぐように心がけよう。

コンボ④はしゃがみHSで相手の跳び込みを撃墜した後の連続技。また、コンボ⑤は下段始動の基本連続技で、どちらも難度が低い簡単なものだ。

COMBO

DVD	コンボ 1	ダッシュ{立ちP×2→立ちK→近距離立ちS→遠距離立ちS→しゃがみS→立ちHS}
DVD	コンボ 2	ダッシュ{立ちK(1段目)→近距離立ちS→足払い}[C]→タイランレイブver.β→しゃがみHS[JC]→ハイジャンプD×2→(着地)→ハイジャンプD×2→(着地)→ハイジャンプ{K→S→D}[C]→HSヴォルカニックヴァイパー～叩き落とし
DVD	コンボ 3	ぶっきらぼうに投げる→ジャンプD[JC]→ジャンプD→(着地)→バンディットリヴォルヴァー[RC]→立ちHS[C]→タイランレイブver.β→{近距離立ちS→しゃがみHS}[JC]→ジャンプD[JC]→ジャンプ{S→D}[C]→HSヴォルカニックヴァイパー
	コンボ 4	しゃがみHS[JC]→ジャンプS[JC]→ジャンプS[C]→HSヴォルカニックヴァイパー
	コンボ 5	{しゃがみK→足払い}[C]→バンディットリヴォルヴァー



KY KISKE

カイ=キスク

カイは通常技のリーチの長さと飛び道具を駆使した遠～中距離戦が得意。けん制で押さえ込みつつ、飛び道具を盾に接近戦に持ち込もう。自分のペースで闘うのが重要だ。

基本戦術 各種飛び道具を主軸に接近し、➡+Kで固めていこう

カイは各種スタンエッジ、ジャンプDなどの飛び道具や、グリードセバーをメインにした中距離戦を展開しつつ、接近を図るのが基本方針。

まずは遠距離から低空ジャンプDや、HS空中スタンエッジなどを撒きつつ、スタンエッジ・チャージアタックを盾に接近を図ろう。飛び道具を警戒し、跳び込んでくる相手は、対空の➡+PやジャンプKで落とすこと。また、ダッシュジャンプKを置いておくのも有効なけん制手段。ジャンプKがヒットしたらS【JC】→{S→HS}【C】→ヴェイパースラストの連続技を決め、空振りならバックジャンプや空中バックダッシュで距離を離そう。ちなみに、ジャンプKの後すぐにSと入力しておけば、ヒット時はSが出て、空振り時はSが出ないので確認がしやすいハズだ。

中間距離ではグリードセバー、足払いを出してけん制する。前者がヒットしたら連続技、後者がヒットした場合はスタンエッジ・チャージアタックを出し、起き上がりに重ねておこう。その後はダッシュで追いかけ、下段のしゃがみK、中段のダスト、通常投げで選択を迫るのが有効だ。また、接近戦ではガトリングの最後に➡+Kを出す。動く相手にはしゃがみKが当たり、ガードを固めている相手には再度ガトリングから➡+Kや、投げを狙うといいぞ。



基本的には遠距離でのけん制を重視。空中スタンエッジなどでけん制し、それ盾に接近を計ろう。

連続技解説 ガトリングでヒット後の距離を調整することが重要だ

コンボ①は基本ガトリングをつなげた連続技で、立ちHSからスタンディッパーを出せばダウンを奪える。スタンディッパーの1段目と2段目が連続ヒットするようガトリングでヒット時の距離を調整しよう。

コンボ②はダスト連続技。ダスト後は方向キーを上に入れつつタイミングよくHS→S×2と押そう。

コンボ③はグリードセバーが密着ヒットした場合、近距離立ちSの前に立ちPを挟むと失敗しにくい。

コンボ④はセイクリッドエッジ後にすぐダッシュするのがコツ。また、立ちK始動より足払いから始動した方が与えるダメージは高いので、そちらを狙いたい。

コンボ⑤はテンションゲージを100%使用した、画面端限定の連続技。セイクリッドエッジフォースロマキャン後の空中ダッシュは最速で出すこと。

COMBO

コンボ 1	ダッシュ{立ちP→立ちK→近距離立ちS→しゃがみS→立ちHS}
コンボ 2	ダスト～ホーミングジャンプ→ジャンプHS→ジャンプS×2→ジャンプ{P→S}×2～3【JC】→ジャンプ{S→HS}【C】→ヴェイパースラスト
コンボ 3	グリードセバー→近距離立ちS【JC】→ジャンプ{K→S}【JC】→ジャンプ{S→HS}
コンボ 4	ダッシュ{立ちK→近距離立ちS→足払い}【C】→セイクリッドエッジ→ダッシュ{立ちP→近距離立ちS}【JC】→ジャンプ{K→S}【JC】→ジャンプ{S→HS}【C】→ヴェイパースラスト
コンボ 5	スタンエッジ・チャージアタック【FR】→ダッシュ{近距離立ちS→➡+HS}→{近距離立ちS→立ちHS}【C】→セイクリッドエッジ【FR】→空中ダッシュ{K→S}→{近距離立ちS→立ちHS}【C】→スタンディッパー

VS. BATTLE



MAY

メイ

イカリを使うので全体的に大振りな技が多いが、単発のダメージが高い。クジラ、シャチ、イルカの助けを借りて闘っていこう。

基本戦術 体力をリードしたら、間合いを離して徹底的に待とう

中間距離では主に立ちK、しゃがみS、足払い使っていく。また、跳び込みをけん制するために後方ジャンプHS、けん制技つぶしに立ちHSもばら撒こう。前者はカウンターヒット時ある程度の高度までならダウン復帰されない。遠目の場合はそのまま起き攻めへ、近い場合は近距離立ちSで追撃して空中連続技を決めよう。一方、立ちHSはカウンターヒットさせると相手をよろけ状態にできるので、ダッシュから追撃しよう。なお、イルカさん・横による奇襲も有効だが、読まれると反撃を受けるので控えめに。

これらの技を有効に使い、相手を萎縮させることができたら接近のチャンス。判定が強いジャンプSやジャンプ中⬇＋HSを利用し、空中から接近を試みたい。接近後は、主に足払いからの連続技を狙っていく。また、対の選択肢として、中段判定のダストアタックやコマンド投げのオーバーヘッド・キッスも使い分けると、攻撃のヒット率が上がるはず。

体力を大幅リードしたら空中バックダッシュなどで間合いを広げ、すかさずP拍手で迎えてくださいを待機させる。そして、ジャンプHSやしゃがみHSをメインにけん制していこう。相手が接近してきたら、すかさずPボタンを離して拍手で迎えてくださいを開放し、再び相手を距離を離そう。



ジャンプHSをカウンターヒットさせたら、とっさに判断し空中連続技を決めたい。これがメインのダメージ源となるぞ。

連続技解説 ジャンプ属性仕込みを使いこなそう

コンボ①はダウンを奪える連続技。ダッシュ慣性をつけないとしゃがみHSが空振りするので注意。

コンボ②はテンションゲージ50%を使った連続技。デラックス五所川原ボンバーを出すタイミングが遅れると、ダウン追い打ちになってしまう。

コンボ③はジャンプ属性仕込を利用した難度の高い連続技。方向キーを⬅方向に入れながら立ちPを出し、ヒットさせた後に一瞬➡方向に方向キーを入れて近距離立ちSにつなごう。このポイントが成功しないとイルカさん・横後の空中ダッシュができないぞ。コンボ④はオーバーヘッド・キッス後の追撃。ダッシュ感性をつけないと、相手によってはジャンプDが届かない。また、コンボ⑤はイルカさん・縦フォースロマンキャンセルを使った下段始動の連続技だ。

COMBO

コンボ1 (DVD)	ダッシュ{立ちP→立ちK→近距離立ちS→しゃがみHS}
コンボ2 (DVD)	ダッシュ{立ちP→足払い}【C】→超絶悶絶きりもみ大旋風（7段目）～デラックス五所川原ボンバー→近距離立ちS【JC】→ジャンプ{K→HS→D}【C】→レスティブローリング～方向転換
コンボ3 (DVD)	ダッシュ『{立ちP→近距離立ちS}【C】→イルカさん・横【FR】→空中ダッシュ{K→HS}』×2→{立ちP→足払い}【C】→超絶悶絶きりもみ大旋風（6段目）～デラックス五所川原ボンバー
コンボ4	オーバーヘッド・キッス→(ダッシュ)ジャンプ{K→D}【JC】→ジャンプ{HS→D}
コンボ5	足払い【C】→イルカさん・縦【FR】→ジャンプHS→（着地）→(ダッシュ)ジャンプ{K→HS→D}【JC】→ジャンプ{HS→D}



MILLIA RAGE

ミリア=レイジ

素早い動きでかく乱してガードを崩そう。一度ダウンを奪ってしまえば、ループする起き攻めで一気にK.O.を狙えるぞ。

基本戦術 HSタンデムトップを使った起き攻めを覚えよう

中間距離では主にリーチの長い足払い、遠距離立ちS、攻撃判定の強い➡+Pを使っていく。これらのけん制技を嫌がって跳び込んでくるようなら、しゃがみHSや立ちPで確実に撃墜していこう。また、空対空でジャンプPやジャンプKを使ってもいい。対空迎撃後、空中での連続技は常にジャンプHSで締め、確実にダウンを奪って起き攻めに移行しよう。

足払いやジャンプHSをヒットさせてダウンを奪ったら、まずは相手の目の前までダッシュしてHSタンデムトップを起き上がりに重ねる。その後は下段のしゃがみKorしゃがみSと中段の低空バッドムーン、➡+Kで択一攻撃を仕掛けていくのだ。ちなみに、密着時は中下段の選択肢ともにリバーサル投げで返されてしまうので、【前方空中ダッシュ→振り向き前方空中ダッシュ→サイレントフォース】という投げ対策になる選択肢も混ぜよう。なお、いずれの選択肢もリバーサルでの無敵技で返されてしまうので、無敵時間がある必殺技を持つ相手にはガードやバックステップをして、様子見することも重要だ。

また、立ちKをガードさせた後も、ジャンプキャンセル低空バッドムーンと足払いで択一攻撃を仕掛けるチャンス。どちらの選択肢がヒットしてもダウンを奪えるので、上記の起き攻めに移行しよう。



HSタンデムトップを相手の起き上がりに重ねた後は、数々の選択肢をかけられる。そのため、ダウンを奪うことが勝利の方程式の第一歩となるのだ。

連続技解説 華麗な空中連続技で大ダメージを与えろ!

コンボ①は下段始動のダウンを奪える基本的な連続技。また、コンボ②は画面端限定の中段始動連続技だ。空中連続技は相手キャラクターの重さによって、ジャンプS→ジャンプHSの部分のつなぎを若干遅らせる必要があるぞ。

コンボ③はディズィー相手に決めることができる画面端限定の連続技。最後のサイレントフォースからの前方空中ダッシュは、最速で行なわないとダウン復帰を取られてしまうので注意したい。

コンボ④は➡+Pで相手の跳び込みを落としたときに決める連続技。相手キャラによっては、ジャンプHS後にバッドムーンを連続ヒットさせられる。

コンボ⑤は補正ダメージのかからない中段始動の連続技。テンションゲージがある際に狙っていこう。

COMBO

DVD VIDEO コンボ1 ダッシュ{しゃがみK×2→近距離立ちS(2段目)→立ちHS→足払い}

DVD VIDEO コンボ2 ダッシュ➡+K【C】→エメラルドレイン→ダッシュしゃがみHS【JC】→ハイジャンプ{S→P→S→HS}【C】→バッドムーン

DVD VIDEO コンボ3 シークレットガーデン(方向制御⬇⬆⬇⬆)→ダッシュしゃがみHS【JC】→ジャンプD→(着地)→ジャンプ{K→S→HS}【C】→サイレントフォース→➡+HS【C】→エメラルドレイン→しゃがみ{S→HS}【JC】→空中ダッシュ{P→HS(2段目)}【C】→サイレントフォース→立ちHS(1段目)【C】→エメラルドレイン→しゃがみHS【JC】→ジャンプ{S→HS(2段目)}【C】→サイレントフォース→空中ダッシュ{S→HS}

コンボ4 {➡+P→しゃがみHS}【JC】→ハイジャンプ{S→P→P→HS}

コンボ5 バッドムーン【RC】→{近距離立ちS(1段目)→立ちHS}【JC】→ハイジャンプ{S→P→P→HS}



EDDIE

エディ

最大の目標は本体と分身による2体同時攻撃を仕掛けること。起き攻めでこれが決まると非常に強力なので、いかにしてその状況を作る＝ダウンを奪えるかがポイントだ。

基本戦術　全ては起き攻めに集約される。まずはダウンを奪おう

エディの狙いは本体と分身による2体同時攻撃で、それが最も効果を発揮するのは相手の起き上がりを攻める状況。最初の目標はこの状況を作り出すために、ダウンを奪う戦法を覚えることだ。

まずはけん制戦。中間距離ではリーチの長いしゃがみSとインヴァイトヘル(以下ドリル)の2つが主軸。しゃがみSの先端を当て、HSインヴァイトヘルにつなぐのが基本連係だ。しゃがみSは攻撃判定が強く、カウンターヒット時はHSドリルが連続ヒットする。しゃがみSを当てた距離が近い場合ドリルをSにしよう。また、ドリルは下段攻撃でヒット時はダウンを奪えるため、単発でも使うことも忘れずに。

相手の跳び込みに対してはしゃがみHSやジャンプD、➡＋Pでの迎撃を図る。前の2つはカウンターヒット時にダウンを奪えるのが利点だ。➡＋Pがヒットしたらコンボ②を決めて中距離戦を仕掛けること。

自分から跳び込む場合は飛行からSを出していく。判定が強いので、意外と簡単に跳び込めるハズ。Sの後は{立ちP→足払い}とつないでダウンを奪おう。

うまくダウンを奪えたら起き攻めのチャンス。相手の起き上がりに分身の移動攻撃を重ねておき、本体はダッシュジャンプから中段のK、下段の着地立ちKで二択を仕掛け、コンボ③を狙おう。



基本はしゃがみS→ドリルの連係。ドリルを盾に、ダッシュしゃがみSを出して攻めるのも有効だ。

連続技解説　分身を使った連続技はやや操作が難しい。練習あるのみだ!!

コンボ①は基本ガトリングの連続技。ダウンを奪いにいくなら{立ちK→足払い}でも十分だ。足払い後はHSエディ召喚から起き攻めを仕掛けよう。

コンボ②は対空の➡＋Pからの連続技。2段目ヒット後に⬇、⬈と入力してハイジャンプを出そう。

コンボ③は上記の対戦攻略にある、起き上がりに移動攻撃を重ねた後の中段のジャンプK、下段の立ちK始動の連続技。ジャンプK始動の場合は移動攻撃を出す前は押したボタンを全て離さず、3段目のHSがヒットしたらKボタンだけ離し、移動攻撃を出そう。

コンボ④はファウスト限定の連続技。足払いから超低空でイグゼキューターを出せば全キャラに入る。

コンボ⑤はSインヴァイトヘルフォースロマキャン後、すぐにダッシュジャンプKを出すのがポイント。

COMBO

コンボ1	ダッシュ{立ちP→立ちK→近距離立ちS→しゃがみS→足払い}
コンボ2	➡＋P(2段目)【JC】→ハイジャンプ{K→S→HS→D}
コンボ3	『ジャンプK【JC】→ジャンプ{S→HS}』or『{立ちK→近距離立ちS}』→移動攻撃→ダッシュ{立ちP→立ちK→近距離立ちS}【JC】→対空攻撃→シャドウギャラリー(→ドリルスペシャル設置)
コンボ4	ダッシュ{立ちK→近距離立ちS→足払い}【JC】→ジャンプ{K→HS}【C】→イグゼキューター
コンボ5	(ドリルスペシャル設置後){近距離立ちS→立ちHS(2段目)}【C】→Sインヴァイトヘル【FR】→ダッシュジャンプ{K→S→HS}【C】→(ドリルスペシャル発動)→シャドウギャラリー【FR】→しゃがみHS【C】→アモルファス



POTEMKIN

ポチョムキン

攻撃力、防御力共に高いので殴り合えば最強だが、大抵相手は逃げ回るので、それを捕まえるのが大変。一度ダウンを奪ったら強烈な起き攻めで攻め倒そう。

基本戦術　全ては起き攻めに持ち込むため

まずは主力となる起き攻めから。相手の起き上がりにコンボ①orポチョムキンバスターの二択をしかけ、コンボ①がガードされた場合は、遠距離立ちSから足払いorハンマフォールブレーキ→ポチョムキンバスターの二択で崩していく。起き攻めに移行できる状況は多く、ハンマフォールヒット後はそのまま、足払いで転ばせた場合はメガフィスト・前方で移動してから、ポチョムキンバスターヒット後は前方ハイジャンプで近付いてから、ヘブンリーポチョムキンバスターヒット後は前方ハイジャンプKを重ねてから移行しよう。なお、画面端ではコンボ③とコンボ④の二択をしかければ大ダメージを奪える。

立ち回りでは、起き攻めに移行するためにも相手がダウンする技を中心に使っていく。リーチが長く、スキが少ない足払いとF.D.Bをメインけん制技とし、攻撃位置の低い技と相性がいいメガフィストや、逆に攻撃位置の高い技をかわしやすいスライドヘッドを相手キャラの技に合わせて交ぜていこう。

また、忘れてはならないのが、F.D.B.による飛び道具跳ね返しと、覚醒必殺技のヘブンリーポチョムキンバスター。特に後者は相手のジャンプをローリスクで抑制できるので、試合中は常に狙ってプレッシャーをかけつつ接近するといいだろう。



ジャンプDはジャンプの軌道を変えられる上、下方向に強力な判定を持つ便利な技。対空技をつぶしたり、目の前に着地して投げを狙ったりと用途は多い。

連続技解説　法外過ぎるダメージ!

コンボ①は基本連続技。距離が遠いときは中間を省いて確実にダウンを奪おう。コンボ②は中段始動の連続技。威力は高いが、ガイガンターヒット後のよろけをレバガチャで回復されてしまうので、厳密にはつながっていない。確実にいくなら➡+K後にポチョムキンバスターを決めよう。コンボ③は画面端限定の投げ始動連続技。立ちHSは目押しでタイミングよく決めよう。➡+HS後にヘブンリーポチョムキンバスターを決めた方が威力が高く、起き攻めにもいけるので実戦的。コンボ④は画面端限定の下段始動連続技。RC後、前に少し歩くと最後までつなぎやすい。コンボ⑤は対空技始動の連続技。メガフィスト・前方を前進のために使っているのがポイント。また、F.D.B.カウンター後にガイガンターを決めれば、その後同じ連続技に移行できる。

COMBO

コンボ1	{立ちK→近距離立ちS→遠距離立ちS→しゃがみS→足払い}
コンボ2	➡+K〔C〕→ガイガンター～ガイガンティックブリッド→{立ちK→近距離立ちS→遠距離立ちS}〔C〕→ヒートナックル～ヒートエクステンド
コンボ3	(画面端)ポチョムキンバスター→立ちHS〔C〕→ガイガンター→➡+HS〔C〕→ヒートナックル(1段目)〔RC〕→➡+HS〔C〕→ヒートナックル～ヒートエクステンド
コンボ4	(画面端){立ちK→しゃがみHS}〔C〕→ヒートナックル～ヒートエクステンド〔RC〕→➡+HS〔C〕→ヒートナックル～ヒートエクステンド
コンボ5	しゃがみHS(カウンターヒット)〔C〕→メガフィスト・前方(空振り)→立ちHS〔C〕→ガイガンター～ガイガンティックブリッド→立ちHS〔C〕→ヒートナックル～ヒートエクステンド



CHIPP ZANUFF

チップ=ザナフ

一気に間合いを詰められるスピードがウリで、それ活かした接近戦を仕掛けたい。また、ガードを崩す手段は乏しいので殺式迷彩で幻惑効果を高めるなどの工夫も忘れずに。

基本戦術　自慢のスピードを活かし、怒とうのラッシュで攻め立てろ

チップは手数の多さを活かした接近戦を仕掛けたいが、そうやすやすとは近寄らせてもらえない。まずは距離を離し様子を見ることから始めよう。

中間距離ではγブレードやダッシュ足払いでけん制する。前者はヒット時に追撃を狙えるだけでなく、ガード時は先に動けるのでダッシュによる接近が可能。後者はダウンを奪えるので、γブレードで追撃し、殺式迷彩を使ったり殺式転移での接近が有効だ。

接近手段は、ダッシュ➡+Por遠距離立ちS、ジャンプHSなど。➡+Pは上半身無敵の性質を持つため、相手のけん制技を避けつつ攻撃することが可能。ダッシュ{➡+P(1段目)→近距離立ちS→➡+P(1段目)→足払い}とガトリングをつなげよう。テンションゲージが50%以上あるときは、遠距離立ちS→冽掌の連係で固めていく。冽掌がヒットしたら、麓砕ロマキャンから連続技を決め、ガードされたら冽掌で止めておき、再度遠距離立ちSで固めにいくのが有効だ。ジャンプHSで跳び込むときは、2〜3段ジャンプを使うのが効果的。対空技を空振りさせやすく、そのスキにジャンプHSをヒットできるぞ。また、チップは中段攻撃の発生が遅いため、ガードを崩す手段が乏しい。しかし、殺式迷彩を使えば見切られにくくなるので、スキを見て常に出すよう心がけよう。



跳び込みには下方向に強いジャンプHS。ヒット、ガードを問わず着地後は近距離立ちSにつなげよう。

連続技解説　ロマキャン、ジャンプキャンセル後は素早く入力するのがコツ

コンボ①は基本ガトリングからの連続技。足払いでダウンを奪った後は、γブレードで追撃しよう。

コンボ②はけん制からの連続技で、立ちHSがヒットしたのを確認してから狙える。また、立ちHSカウンターヒットを確認して斬星狼牙を決めるのも可能だ。

コンボ③はロマキャン後にすぐ➡+HSを出すのがコツ。ダッシュ{➡➡+P(1段目)→立ちHS}【C】→➡αブレード【RC】→➡+HS〜といった始動でも狙える。

コンボ④は麓砕ロマキャン後にすぐダッシュ。密着したら近距離立ちSを出そう。

コンボ⑤は画面端限定の超絶連続技。コツは、麓砕ロマキャン後の➡+HSは最速で出す、空中αブレードは低空で出し、ヒットした瞬間にロマキャン空中ダッシュKを出すこと。これを意識しよう。

COMBO

DVD VIDEO	コンボ 1	ダッシュ{近距離立ちS→➡+P(1段目)→近距離立ちS→➡+P(1段目)→近距離立ちS→足払い}
	コンボ 2	立ちHS【C】→万鬼滅砕
	コンボ 3	βブレード(1段目)【RC】→➡+HS【JC】→ジャンプ{K→K→S}【JC】→ジャンプ{K→K→S}【JC】→ジャンプHS【C】→βブレード
DVD VIDEO	コンボ 4	ダッシュ{近距離立ちS→➡+P(1段目)→近距離立ちS→立ちHS}【C】→冽掌〜麓砕【RC】→ダッシュ{近距離立ちS→➡+P(1段目)→近距離立ちS→足払い}→γブレード→ダッシュ{近距離立ちS→➡+P(1段目)→近距離立ちS→立ちHS}
DVD VIDEO	コンボ 5	ダッシュ{近距離立ちS→➡+P(1段目)→近距離立ちS→立ちHS}【C】→冽掌〜麓砕【RC】→➡+HS【JC】→αブレード【RC】→空中ダッシュ{K(2段目)→S}【JC】→ジャンプ{P→P→P→K(2段目)→D}【C】→βブレード



FAUST

ファウスト

ファウストは圧倒的なリーチを持つ遠距離立ちSと、➡+Pをはじめとした豊富な対空技を主軸。それに何が出るかな?で出現したアイテムとの連係で攻め込んでいこう。

基本戦術 長～いリーチを活用し、中間距離からラッシュを仕掛けよう

長いリーチを駆使し、相手の間合い外から攻め続けるのがファウストの理想。何が出るかな?でメテオなどの強力なアイテムが出現すれば、一気に攻められるので、接近されないで勝つことも可能だ。

まずは遠距離立ちSでけん制を仕掛けていく。ダッシュから出せば画面の約2/3ほどのリーチがあるので、この距離を保って闘いたい。また、この技は空振り時のスキが長いため適当に出さず、必ず当てるように出すこと。これが当たったら、ヒット、ガードを問わず何が出るかな?を出す。これが基本の連係だ。また、アイテムが地上にある場合は何が出るかな?を出せないので、槍点遠心乱舞を出そう。遠距離立ちSの間合いよりも近い距離では、ジャンプ中⬇+K→ごーいんぐまいうえいの連係や、しゃがみPで固めるのが効果的。相手がガードを固めるようなら、メッタ斬りでのガード崩しが有効だ。

何が出るかな?でメテオが出現したときは一方的に攻め込むチャンス。中段の➡+HS、下段のしゃがみPでガードを崩しつつ大ダメージの連続技を狙おう。

遠距離立ちSを警戒して空中から近付く相手には、対空の➡+Pや立ちK、ジャンプHSで落とすのが効果的。これを意識させておけば跳び込みづらくなるので、地上からより一層攻め込みやすくなるハズだ。



遠距離立ちSのけん制だけでなく、遠距離にいたら常に何が出るかな?を出すクセをつけておくことが重要。この行動が勝利へのカギだ。

連続技解説 立ちK、槍点遠心乱舞が連続技の主軸だ。

コンボ①は基本的なガトリング連続技でダウンを奪えるのが利点。また、女キャラ+ブリジットは足払い後に槍点遠心乱舞が空中ヒットする。

コンボ②は対空連続技。この連続技は➡+P地上カウンターヒット時、ジャンプHS、ハンマー空中カウンターヒット時など様々な状況で追撃に使える。

コンボ③はダスト連続技。また、闇慈には最初のHSを1発減らさないと入らないので注意しよう。

コンボ④は基本かつ最も狙う連続技。槍点遠心乱舞ロマキャン後はすぐにダッシュするのがコツだ。

コンボ⑤は中段始動の画面端限定連続技。くびびよーんを省略し、槍点遠心乱舞でロマキャンすれば画面中央でも連続技に。また、槍点遠心乱舞のフォースロマキャンができるとゲージ効率が上がる。

COMBO

- コンボ 1: ダッシュ{立ちK→近距離立ちS→遠距離立ちS→立ちHS(2段目)→足払い}
- コンボ 2: 立ちK【JC】→ジャンプK【JC】→ジャンプ{K→S→HS}
- コンボ 3: ダスト～ホーミングジャンプ～HS×2→ジャンプ{K→P→K}【JC】→ジャンプ{K→S→HS}
- コンボ 4: ダッシュ{立ちK→近距離立ちS→しゃがみHS}【C】→槍点遠心乱舞【RC】→ダッシュ立ちK【JC】→ジャンプK【JC】→ジャンプ{K→S→HS}
- コンボ 5: ➡+HS【C】→『槍点遠心乱舞～くびびよーん【RC】』×2→立ちK【JC】→ジャンプK【JC】→ジャンプ{K→P→HS}



BAIKEN

梅喧

梅喧最大の狙いは足払いからの連続技。画面端で決めれば、相手の体力を一気に奪うことが可能だ。

基本戦術 的確なけん制と起き攻めが勝利を呼び込む

まず、中〜遠距離では空中畳替し、蚊鉤、しゃがみSでけん制し、また跳び込みに対しては確実に➡+Pやしゃがみ HSで撃墜して相手の接近を未然に防ぎ、常に自分のペースで闘っていきたい。自分から接近する場合は、低い高度の空中ダッシュから畳替しを出そう。相手の対空技をつぶすことも多いので、比較的安全に接近できるのだ。

空中投げや地上投げ、または足払いでダウンを奪ったら、すかさずジャンプから空中畳替しを相手の起き上がりに重ねよう。その後は、しゃがみKor足払い→畳替しの下段と通常投げの択一攻撃を仕掛けていきたい。また、テンションゲージがある場合は、中段の選択肢として低空妖斬閃も交ぜるとさらに効果的だ。なお、畳替しをフォースロマンキャンセルすれば、ヒット時は確認してから空中連続技へ、ガード時はダッシュから再び選択肢を仕掛けられる。

また、梅喧は他キャラとは違い、テンションゲージがなくてもガード状態をキャンセルして必殺技を出せるので、相手にかかるプレッシャーは相当なもの。その中でも、特に妖刺陣は発生が早くヒットしやすいので、無用心に攻撃をガードさせてくる相手にはドンドン使っていこう。裂羅はスキが多いが、無敵時間が長く、切り替えしにもってこいだ。



地上投げの後はダッシュジャンプから、空中投げからは低空ダッシュから空中畳替しを出して相手の起き上がりに重ねよう。ここが梅喧最大のチャンスだ。

連続技解説 フォースロマンキャンセルを活用せよ!

コンボ①はガトリングコンビネーションをつなげるだけの簡単な連続技。ダッシュ慣性を付けないと、立ちHSが空振りしてしまうので注意したい。

コンボ②は画面端で蚊鉤がヒットした時の大ダメージ連続技。ファウストとソルは、鉄斬扇ロマンキャンセル後の{➡+HS→足払い}が難しいので、遠距離立ちSから空中連続技につなげるといいぞ。

コンボ③はポチョムキン&画面端限定の高難度連続技。最初の立ちHSを当てる際に密着しすぎると、鉄斬扇が空振りしてしまうので気をつけよう。

コンボ④は相手の跳び込みに対する基本的な対空連続技。また、コンボ⑤は下段始動の連続技だ。どちらもジャンプDの後にフォースロマンキャンセルすれば、空中ダッシュ{S→D}で追撃できるぞ。

COMBO

- DVD VIDEO コンボ 1: ダッシュ{立ちP→立ちK→近距離立ちS→遠距離立ちS→立ちHS}
- DVD VIDEO コンボ 2: (画面端)蚊鉤〜鉄斬扇[RC]→ダッシュ{➡+HS→足払い}[JC]→ハイジャンプ{P→S→D}→空中ダッシュ{S→D}→(着地)→遠距離立ちS[JC]→ジャンプ{S→D}
- DVD VIDEO コンボ 3: (画面端)ダッシュ立ちHS[C]→畳替し[FR]→蚊鉤〜鉄斬扇→立ちHS[C]→畳替し[FR]→ジャンプHS[C]→妖斬扇[RC]→ジャンプD→空中ダッシュ{S→D}
- コンボ 4: ➡+P(2段目)[JC]→ハイジャンプ{P→S→D}
- コンボ 5: ダッシュ{しゃがみK→近距離立ちS→足払い}[C]→畳替し→ジャンプ{S→D}



JAM KURADOBERI

蔵土縁 紗夢

リーチは短いが、それを補ってあまりあるスピードとパワーを持つ紗夢。龍刃をからめた大ダメージを誇る連続技で、一気に決着を付けよう。

基本戦術 接近してからが本当の勝負だ

まず、遠距離ではいかに接近するかを念頭において闘っていく。素早い空中ダッシュや突進必殺技の百歩沁鐘、千里沁鐘を使って間合いを詰めていこう。特に空中ダッシュを使う際には、対空で落とされないように空中ダッシュ直後の逆鱗も交ぜていくといい。ガードされても反撃を受けない上、ヒットすれば遠距離立ちSから空中連続技を決められるのだ。

中間距離ではリーチの長めな遠距離立ちSをメインに使っていこう。ジャンプキャンセルがかかるので、ガードさせさえすれば攻めの起点として利用できる。また、相手のけん制技つぶしには逆鱗、しゃがみS、➡+HSがオススメ。いずれもカウンターヒットさせれば見返りが大きいので、積極的に使っていきたい。なお、➡+HSは密着でガードされた場合は、テンションゲージがあれば二択を仕掛けるチャンス。ロマンキャンセル後、ジャンプHSと着地立ちKで中下段の択一攻撃が可能なのだ。どちらがヒットしても、そのまま連続技に持ち込めるのが強みだ。

足払い、逆鱗でダウンさせた後は相手の目の前でジャンプし、起き上がりに低空空中ダッシュ{P→HS}or着地後立ちKで、中段と下段の選択肢を迫ろう。また、テンションゲージがあるときには、低空鷹嬰脚ロマンキャンセルも利用価値が高いぞ。



立ちKはガードされても有利な状況を維持できるので、その後再び立ちKや低空鷹嬰脚、またはダッシュからの通常投げなどでガードを崩しにかかろう。

連続技解説 ダメージの高い龍刃が決め手だ!

コンボ①は足払いにつなげる基本連続技。相手をダウンさせた後は起き攻めへ移行しよう。

コンボ②、コンボ③は激・砕神掌の特殊な基底ダメージ補正を利用した連続技。後者の空中ダッシュ{P→D}後の空中ダッシュDは非常にタイミングがシビア。最速を心がけて出す必要があるぞ。

コンボ④は➡+Pで対空迎撃した後の空中連続技。若干遠い距離で跳び込みを落とした場合は、ジャンプキャンセル後をジャンプD【C】→龍刃～劒楼閣→逆鱗、に切り替えられると理想的だ。

コンボ⑤はテンションゲージが50%以上ある場合の高いダメージを与えられる連続技。龍刃後のジャンプHSはなるべく地面ぎりぎりまで引き付けて出さないと、ジャンプS前にダウン復帰されてしまう。

COMBO

コンボ 1 ダッシュ{立ちK→近距離立ちS→遠距離立ちS→しゃがみS→足払い}

コンボ 2 激・砕神掌(1段目)【RC】→ダッシュ{近距離立ちS→遠距離立ちS→しゃがみHS(1段目)}【C】→龍刃～劒楼閣～逆鱗

コンボ 3 激・砕神掌(1段目)【RC】→ダッシュ{近距離立ちS→遠距離立ちS}【JC】→空中ダッシュ{P→D}→(着地)→空中ダッシュD→(着地)→ジャンプHS【C】→龍刃～強化逆鱗→(着地)→{近距離立ちS→遠距離立ちS}【JC】→ジャンプ{S→HS}【C】→龍刃～劒楼閣～逆鱗

コンボ 4 {➡+P(1段目)→近距離立ちS}【JC】→ジャンプS【JC】→ジャンプ{S→HS}【C】→龍刃～劒楼閣～逆鱗

コンボ 5 {立ちK→近距離立ちS→しゃがみHS}【C】→龍刃【RC】→ジャンプHS→(着地)→ジャンプS【JC】→ジャンプ{S→HS}【C】→龍刃～劒楼閣～逆鱗



JOHNNY

ジョニー

リーチの長さを活かして、常に自分の間合いをキープしていくのが勝利の秘けつ。切り返し技に乏しいので、常に自分のペースで闘っていきたい。

基本戦術 グリッター イズ ゴールドの使い方がカギとなる

ダッシュが一足飛びタイプなので機動力に乏しく、基本的には迎撃主体のスタイルを取りたい。幸い、立ちHS、遠距離立ちS、立ちKは判定が強い上、全キャラ中屈指のリーチの長さを備えている。さらに対空に利用できる➡＋Pが使いやすいので、守りに関しては全く問題ない。

グリッター イズ ゴールド、また、通常技のスキを大幅に軽減できるミストファイナーの構えキャンセルを使えば、強力なラッシュを仕掛けることができる。通常技【C】→グリッター イズ ゴールド→ダッシュ……、と繰り返すだけで、比較的簡単に相手を画面端に追い詰めることができる。相手を画面端に追い込むことに成功したら、足払いと燕穿牙で中下の択一攻撃を仕掛け、一気に体力を奪おう。

Lv2ミストファイナーはダウン回避不能なうえ、攻撃レベル2以上の技から単発でヒット確認しつつ連続技に組み込める。そのため、通常時はあまり見返りのない立ちK、しゃがみS、遠距離立ちSなどのけん制技の価値が高まるのだ。また、Lv2ミストファイナーをヒットさせたときは、そのまま➡＋Kで追撃して空中連続技に持ち込むのもいいが、ダウン追い打ちでグリッター イズ ゴールドを決めて、再びLv2を維持することも重要なポイントとなるぞ。



グリッター イズ ゴールドは相手のけん制技つぶしにも効果的。だがミストファイナーのレベルが2の時は封印しておこう。

連続技解説 燕穿牙、➡＋HSなどのダメージが高い技を組み込もう

コンボ①は地上の基本連続技。なお、立ちHSからはミストファイナー・中段が連続ヒットする。

コンボ②はLv2ミストファイナーのダウン復帰不能という性質を利用した連続技。➡＋HSで追撃するのが難しい場合は、立ちHSで代用してもOK。

コンボ③は画面端且つディズィー限定のテンションゲージを100%利用した連続技。二回目の燕穿牙は若干キャンセルを遅らせて出し、1ヒット目のみをヒットさせてダウン復帰不能にさせる必要がある。

コンボ④は通常投げからの連続技。跳び込みを➡＋Pで撃墜した際にも、同様の空中連続技が可能だ。

コンボ⑤はロマンキャンセルを活用した中段始動の連続技。画面端では空中ダッシュ後の攻撃をジャンプ｛K→D｝するとダメージがアップする。

COMBO

- DVD コンボ 1: ｛しゃがみP×2→立ちK→しゃがみS→立ちHS｝
- DVD コンボ 2: ｛立ちK→立ちHS｝【C】→Lv2ミストファイナー・下段→➡＋HS【C】→「それが俺の名だ」
- DVD コンボ 3: （画面端）｛近距離立ちS→立ちHS｝【C】→ディバインブレイド【FR】→ジャンプD【C】→燕穿牙→近距離立ちS【C】→Lv2ミストファイナー・上段→ダッシュ｛近距離立ちS→立ちHS｝【C】→ディバインブレイド【FR】→ジャンプ｛K→D｝【C】→燕穿牙→｛近距離立ちS→立ちHS｝【C】→「それが俺の名だ」
- コンボ 4: 通常投げ→ジャンプ｛K→P→S｝【JC】→ジャンプ｛S→HS→D｝【C】→燕穿牙
- コンボ 5: （ジャンプ直後）燕穿牙【RC】→空中ダッシュS【C】→燕穿牙



AXL LOW

アクセル=ロウ

アクセルは長い長～い鎖鎌での遠距離戦が得意。機動力は鈍いものの、迎撃主体なのでさほど問題はない。けん制技を駆使し、動けなくなった相手をじっくり料理しよう。

基本戦術　けん制を駆使し、一方的に攻撃し続けよう

アクセルの基本戦術は、けん制による遠距離戦。通常技のリーチがとても長いので、相手の間合いの外から一方的に攻撃できる。これを活かし、相手を一度も接近させずに倒してしまうのが理想だ。

地上でのメインは立ちPを使う。相手のジャンプを防止する上に空振り時のスキが少ないため、何度も振るのが肝心だ。遠距離でジャンプをする相手には➡+Kも交ぜていこう。ここで跳び込みを図ってくる相手には、上半身無敵の性質を持つ➡+Pで撃墜する。ただし、真上に近い位置での跳び込みに対しては近距離立ちSやしゃがみSに切り替えよう。また、けん制しているうちに距離が狭まってきたら、バックジャンプSを出してけん制しつつ距離を離すこと。その後は再度立ちPでのけん制を繰り返していこう。

相手は立ちPに対してダッシュで下をくぐりつつ接近を試みてくる。これを封じるためにしゃがみP→鎌閃撃やしゃがみHS、鎌閃撃を直接出すなどの対地迎撃が効果的。立ちPでのけん制の間にこれらの行動を交ぜれば、相手の接近をより阻みやすくなる。

もしも接近された場合はいかにして遠ざけるかが課題。無敵時間のあるS弁天刈りや当て身技の天放石を使いたい。S弁天刈りを使うときはロマキャンとセットで使えば、ヒット時は連続技も狙えるぞ。



ジャンプSは驚異のリーチを誇る。距離を離したいときや、立ちPを警戒する相手に出すのが基本。

連続技解説　弁天刈りとアクセルボンバーが主軸。ダメージの高さも魅力だ

コンボ①は基本連続技。足払い後に鎌閃撃を出せばダメージアップしたままダウンを奪える。

コンボ②は対空の➡+Pから狙う場合は{➡+P→近距離立ちS}とセットで入力しておくこと。S弁天刈りロマキャン始動の場合は、ヒットをしたのを見てからジャンプKを出しても十分間に合うぞ。

コンボ③はHS弁天刈りをロマキャンした後に素早くダッシュジャンプKを出すのがコツ。

コンボ④は画面端限定の連続技。曲鎖撃後の近距離立ちSは目押しで出す、アクセルボンバーロマキャン後はすぐに前ジャンプし、着地前にHSを出してアクセルボンバーを出す、の2点に注意。

コンボ⑤は画面端限定の連続技。ジャンプキャンセル後、最速でアクセルボンバーを出すこと。

COMBO

- **コンボ 1** (DVD VIDEO): ダッシュ{立ちK→近距離立ちS→立ちHS→足払い}
- **コンボ 2**: 『{➡+P→近距離立ちS}【JC】』or『S弁天刈り【RC】』→ジャンプK【JC】→ジャンプ{HS→D}【C】→アクセルボンバー
- **コンボ 3** (DVD VIDEO): ダッシュ{立ちK→近距離立ちS→足払い}【C】→HS弁天刈り(1段目)【RC】→ダッシュジャンプK【JC】→ジャンプ{HS→D}【C】→アクセルボンバー
- **コンボ 4** (DVD VIDEO): 足払い【C】→鎌閃撃～曲鎖撃→近距離立ちS【JC】→アクセルボンバー【RC】→ジャンプHS【C】→アクセルボンバー→近距離立ちS【C】→HS弁天刈り(1段目)【RC】→ジャンプK【JC】→ジャンプ{HS→D}【C】→アクセルボンバー
- **コンボ 5**: (画面端に向けて)通常投げ→ダッシュ{近距離立ちS→しゃがみS}【JC】→アクセルボンバー→(着地)→『近距離立ちS【JC】→アクセルボンバー』×2



ANJI MITO

御津 闇慈

軌道が大きく変化するジャンプを使って多彩な空中戦を展開しつつ、ガードポイント技で反撃を封じていく。さらに、疾を使った中・下段同時攻撃を使えば死角はない!!

基本戦術 虎視眈々とダウンを狙い、疾起き攻めを仕掛けよう

ダウンを奪い、起き上がりに疾を重ねて中・下段同時攻撃を行なうのが闇慈の目的。ダウンを奪える技は投げ、陰、足払いの3つだが、これを決めるには接近する必要がある。まずはその布石を伝授しよう。

地上戦では遠距離から疾を撃ち、それを盾にダッシュで追いかけ、足払い、➡+HS→P戒を出そう。ダッシュ足払いはダウンを奪う最も簡単な手段だが、相手のけん制技に阻まれることも多い。それに対しては遠距離立ちSのけん制やダッシュ➡+HS→P戒の連係を出していく。特に、後者はガードポイントが存在するため紅を狙える上に、P戒をガードさせた場合は接近した状態で闇慈が先に動ける。ここから投げや足払い、再度➡+HS→P戒の連係を仕掛けよう。

空中戦はゆっくりと跳ぶジャンプと、高速で移動するハイジャンプを使い分けていく。どちらも昇りにKを出し(K→Sと入力しておき、Kヒット時は連続技を決める)、その後空中ダッシュ{S→HS}での跳び込みを狙おう。ジャンプDを交ぜるのも有効だ。

ダウンを奪ったら起き上がりに疾を重ね、ダッシュ{しゃがみP→近距離立ちS→しゃがみS→足払い}の連係を仕掛ける。疾の下り部分(中段)としゃがみS(下段)が同時に当たり、足払いでダウンを奪えるので、再度疾を重ねて起き攻めをループさせよう。



➡+HSはガードポイントを持ち、相手のけん制技をガードしつつ接近できる。ダッシュから出そう。

連続技解説 空中連続技はハイジャンプによる追撃がメイン!!

コンボ①は基本のガトリング。足払い後は疾を出すか、S風神→一足飛び→疾と出し、起き攻めに。

コンボ②はダストからの連続技。D×3が難しい場合は1発減らしても問題ない。

コンボ③は陰で止めておき、起き上がりに疾を重ねるのも手。また、ハイジャンプ以降の連続技は、立ち回りでのハイジャンプ昇りKからも狙っていける。

コンボ④はロマキャンを使用し、連続技で陰を決めるパターン。S風神ロマキャン後はすぐにダッシュするのがコツだ。陰で止めて疾を重ねるのも有効。

コンボ⑤は陰を決めるまでのヒット数が少ないときに狙える連続技。陰を決めて着地した後、最速で低空空中ダッシュ{P→S→HS}とつなぎ、着地後はすぐにしゃがみPを出すこと。この点を意識しよう。

COMBO

DVD VIDEO	コンボ 1	ダッシュ{しゃがみP×2→立ちK→近距離立ちS→しゃがみS→足払い}
	コンボ 2	ダスト～ホーミングジャンプ～D×3→ジャンプ{S→P→S→P→S}【JC】→ジャンプ{S→HS}【C】→針・弐式
	コンボ 3	P戒→ダッシュ{しゃがみP→近距離立ちS}【C】→陰→ハイジャンプ{K→S→HS}【C】→針・弐式
DVD VIDEO	コンボ 4	ダッシュ{立ちK→近距離立ちS→足払い}【C】→S風神【RC】→ダッシュ{しゃがみP→近距離立ちS}【C】→陰→ハイジャンプ{S→P→S→D}
DVD VIDEO	コンボ 5	ダッシュ足払い【C】→S風神【RC】→ダッシュ近距離立ちS【C】→陰→空中ダッシュ{P→S→HS}→{しゃがみP→立ちK→近距離立ちS}【C】→陰→一誠奥義「彩」



VENOM

ヴェノム

どの距離でも闘える感のあるヴェノムだが、それだけに相手との距離によって柔軟に戦法を変える必要がある。冷静な判断力と知識が要求されるテクニカルキャラだ。

基本戦術　相手の動きをよく見ることが勝利への道

打ち出したボールを追いかけるように攻めるのがヴェノムの基本スタイル。相手との間合いが遠いときや、遠距離立ちSなどのリーチの長い通常技をキャンセルして積極的にボールを生成しよう。生成&打ち出し方のバリエーションは豊富で、最も実戦的なものが「P生成→立ちP打ち」、「K生成→P生成→P打ち」となる。前者は中距離用、後者は遠距離用と覚えておけばいい。打ち出しに成功したら相手の動きに集中し、相手が飛び越してくるならコンボ④や、ジャンプ{P→P→S}【JC】→{S→D}で迎撃し、ガードしているようならダッシュからしゃがみK始動のガトリングと、投げの二択攻撃を仕掛けよう。

相手に攻め込まれてボールを生成できないときや、画面端に追い込まれてしまったときは、ハイジャンプからの空中ダッシュで逃げ出すことも大切。ダッシュ後は判定の強いHSかタイミングがずれるSマッドストラグルで降りていけば迎撃されにくいぞ。

足払いや投げで相手を転ばせたら起き攻めチャンス。足払い後はキャンセルでPボール生成を出し、立ちP打ちからダッシュしゃがみKor投げの二択。投げ後はコンボ⑤を決めた後、K生成→ダッシュジャンプK打ちから空中ダッシュ{S→HS}or足払い【C】→カーカスライドの二択で相手のガードを揺さぶろう。



しゃがみK→近距離立ちSとガトリングをつなぎ、ガードされたらジャンプキャンセルからのマッドストラグルと足払いで再び二択攻撃を仕掛けよう。

連続技解説　テンションゲージがない時は起き攻め重視の連続技へ

コンボ①の始動をしゃがみKにしたものがヴェノムの最も基本の連続技で、ヒット後起き攻めに移行できる。相手との間合いが遠いときは中間を省こう。コンボ②は大ダメージを狙ったもの。HSダブルヘッドモービット【RC】→➡+HSは素早くつながないとダウン復帰されてしまうので注意。コンボ③は画面端限定の連続技。しゃがみSのヒット後にボールが当たるので、カーカスライドにつなげられる仕組みだ。軽いキャラにはFR以後がつながりにくいので、【FR】後にジャンプHSを当ててダウンさせよう。コンボ④は対空用の連続技で、当てた位置が高かった場合は、ハイジャンプから{S→D}とつなげよう。コンボ⑤は投げからの追撃で、ヒット後相手はダウン復帰不能になる。画面端で決めた場合は近距離立ちSを1ヒットにしよう。

COMBO

- コンボ1（DVD VIDEO）：ダッシュ{立ちK→近距離立ちS（1段目）→遠距離立ちS→しゃがみS→足払い}
- コンボ2（DVD VIDEO）：ダッシュ{立ちK→近距離立ちS（1段目）→立ちHS}【C】→HSダブルヘッドモービット（4段目）【RC】→➡+HS【C】→HSダブルヘッドモービット
- コンボ3（DVD VIDEO）：Pボール生成→しゃがみS【C】→Sカーカスライド→{しゃがみS→足払い}【C】→HSスティンガーエイム【FR】→ダッシュ近距離立ちS（1段目）【JC】→ジャンプ{S→P→S}【JC】→ジャンプ{S→HS}【C】→レッドヘイル
- コンボ4：{➡+P→近距離立ちS}【JC】→ジャンプ{S→P→S}【JC】→ジャンプ{S→D}
- コンボ5：通常投げ→近距離立ちS（2ヒット）【JC】→HSマッドストラグル



TESTAMENT

テスタメント

ダウンを奪い、➡＋PとしゃがみKの二択で瞬殺するのが理想形。チャンスが来るまでは2つの罠を張り巡らし、そのプレッシャーを利用してじっくり立ち回ろう。

基本戦術 無理な攻めは厳禁。鉄壁の守りから全ては始まる

テスタメントは攻めに向いた通常技、必殺技を持っていないので、守り中心の闘いになる。待ちキャラにしては対空技が貧弱だが、そこはHITOMIやゼイネストを活用すればフォローできるぞ。主に使う通常技は、ジャンプD、遠距離立ちS、➡＋HSの3つ。基本的には、ジャンプDと➡＋HSを先端が当たるように振っていき、地上からの接近を遠距離立ちSで防止。自分よりリーチが長い相手には{しゃがみHS→足払い}のガトリングも交ぜ、けん制技をかわしつつダウンを奪おう。これらの通常技をキャンセル、またはガードさせた後にHITOMIを設置し、その少し後ろで待ち構えれば防壁完成。こうすると相手は地上からの接近が非常に難しくなる。相手がジャンプしてきたら空中投げで迎撃し、その際⬅＋HS→Sと入力すれば、投げられなかった時もジャンプ攻撃をくらうことはほとんどなく、空中ガードしながら相手をHITOMIの上に落とせるのだ。ちなみに、体力をリードされこちらから攻める場合は、あらかじめ空中にゼイネストを作っておけば、返り討ちにあっても相手がゼイネストをくらいやすい。また、ダウンを奪ったらダッシュで近づいて起き上がりにゼイネストを重ね、➡＋PとしゃがみKでの二択を仕掛ける。ヒット時はコンボ②or⑤に移行しよう。



起き攻めでは、相手のリバーサル技に気を付けつつ、➡＋PとしゃがみKの二択を仕掛ける。非常に見切られにくく、ヒット後は再びダウンを奪えるぞ。

連続技解説 グレイヴディガーを当てる位置は高過ぎないように

コンボ①はコンボ②で代用できるため、使う機会は少ない。コンボ②は主力連続技で、2回目のグレイヴディガーで画面端に到達したときに限り拾い直せる。起き攻め時は始動を➡＋PorしゃがみKにし、ガードを崩そう。また、ジャンプ{K→S}は省いた方が安定してダウンを奪えるぞ。コンボ③は端限定の大道芸連続技で、ファントムソウルの当て方が難しい。コンボ④は空中の相手を拾う連続技で、起き攻め時にゼイネストがヒットしたとき、近距離立ちSからとっさにこちらの連続技に移行できると強い。コンボ⑤はしゃがみくらい限定。相手のガードバランスが上がっている時以外はループを一回にとどめよう。また、ガードされた後の連係としても強力で、フォースロマキャン後はダッシュから二択をしかけよう。

COMBO

DVD コンボ 1	ダッシュ{立ちK→近距離立ちS→遠距離立ちS→しゃがみS→足払い}
DVD コンボ 2	ダッシュ{立ちK→近距離立ちS→立ちHS}【C】→グレイヴディガー【RC】→ジャンプD【C】→グレイヴディガー→近距離立ちS【JC】→ジャンプ{K→S}【JC】→ジャンプ{K→D}【C】→グレイヴディガー
DVD コンボ 3	(HITOMI設置後)Pファントムソウル→ダッシュ{しゃがみP×2→近距離立ちS}【JC】→ジャンプHS→{立ちK→立ちHS}【C】→グレイヴディガー【RC】→ジャンプD【C】→グレイヴディガー→{しゃがみP→立ちHS}【C】→ナイトメアサーキュラー→グレイヴディガー×2
コンボ 4	ゼイネスト or HITOMI or ジャンプD(カウンターヒット) →{ダッシュ立ちK→近距離立ちS}【JC】→ジャンプ{K→D}【C】→グレイヴディガー
コンボ 5	{➡＋P→近距離立ちS→立ちHS}【C】→『エグゼビースト【FR】→{ダッシュ近距離立ちS→遠距離立ちS→立ちHS}【C】』×1～4→グレイヴディガー

VS. BATTLE



DIZZY
ディズィー

ディズィーは2種類の布石型飛び道具と本体の攻撃を組み合わせ、途切れることのない連係を組んでいく。また、空中での機動力の高さを活かしたヒット&アウェイも得意だ。

基本戦術 飛び道具と本体での絶え間ない連係を組み立てよう

ディズィーの空中ダッシュはスピードが速く、その上2回まで可能と優れた性能を持つ。この機動力を活かしつつ、飛び道具を撃ってから攻め込むのが基本戦術。まずは空中バックステップで距離を離し、安全な距離で飛び道具を撃つことから始めよう。

遠距離ではよく話し相手になってくれます(以下話し相手)と、木の実をとる時に使ってたんです(以下木の実)など、2種類以上の飛び道具を使い、砲台と化すのもいい。例えば、HS話し相手→木の実→はじめはただの明かりだったんです(以下明かり)……といったように組み合わせていけば、相手は近寄ることすら困難になる。その飛び道具の間を縫って接近してきた場合は、地上の場合は立ちK、空中の場合は対空のしゃがみSで迎撃しよう。

こちらから攻め込む場合は、P話し相手～木の実と連係させ、それを空中ダッシュ→空中ダッシュ{P→HS}といった感じで追いかけよう。ここで着地した後は、ダッシュ{立ちK→立ちHS}とつなぎ、ヒット時は魚を捕る時に使ってたんですの連続技を決める。ガード時はP話し相手、木の実や明かりにつなげ、再度ダッシュから攻め込む、といった連係を組もう。また、接近戦では通常投げを狙うのも有効。追撃を決めつつダウンを奪えるので積極的に狙うべし。



遠距離から話し相手や木の実など、各種飛び道具を組み合わせ、それを布石に攻めていこう。

連続技解説 攻撃力が高いので、ヒット数が少なくても十分なダメージを与えられる

コンボ①は基本ガトリングからの連続技。しゃがみHS後に魚を捕る時に使ってたんですにつなげよう。

コンボ②は通常投げからの連続技。投げ終わったらすぐにダッシュするのがコツだ。連続技を決めた後はダウンを奪えるので、起き攻めを仕掛けられる。

コンボ③は魚を捕る時に使ってたんですフォースロマキャン後すぐにダッシュを開始する、➡+HSを当てる時はやや引き付ける、の2点がポイントだ。

コンボ④は画面中央付近で決められる連続技。インペリアルレイを出した後は画面端までダッシュで運び、落ちてきたら{立ちK→近距離立ちS}で拾おう。

コンボ⑤はテンションゲージを100%使用する連続技。ガンマレイは⬅⬋⬇⬊➡×3+HSでも出すことが可能。➡+HSヒット中に入力しよう。

COMBO

コンボ1 (DVD)	ダッシュ{立ちK→近距離立ちS→遠距離立ちS(4段目)→しゃがみHS}
コンボ2	通常投げ→ダッシュ{しゃがみP→遠距離立ちS(5段目)}【C】→魚を捕る時に使ってたんです
コンボ3	{立ちK→立ちHS}【C】→魚を捕る時に使ってたんです【FR】→ダッシュ➡+HS(2段目)【JC】→ジャンプS【JC】→ジャンプ{S→D}
コンボ4 (DVD)	ダッシュ{立ちK→近距離立ちS→しゃがみHS}【C】→インペリアルレイ→ダッシュ{立ちK→近距離立ちS}【JC】→ジャンプ{P→P→S}【JC】→ジャンプ{P→S→HS}
コンボ5 (DVD)	Kよく話し相手になってくれます→ダッシュ{立ちK→➡+P→➡+HS(2段目)}【C】→ガンマレイ



KLIFF UNDERSN

クリフ

全キャラ屈指の破壊力とリーチ、そして打たれ弱さを併せ持つクリフ。彼が取るべき戦略は「近寄らせずに瞬殺」これに尽きる。幸い空中制御がよく効き、捕まりにくいぞ。

基本戦術 しゃがみS、ジャンプHSを中心に要塞を築く

リーチが長く、スキも少ないしゃがみSと足払いは、適当に振り回すだけでも強力。これを飛び越してきた相手をコンボ③で迎撃していくのがクリフの基本スタイルだ。使い分け方は、しゃがみSは中～遠距離用で、足払いは近～中距離用だ。時折これらの技をキャンセルしてP咆哮返しor首跨ぎを出し、相手を惑わせよう。テンションゲージが溜まったらコンボ④を狙い、何気ないけん制技から大ダメージを与えよう。また、空対空ではジャンプHSが強力。攻撃範囲が大きくリーチが長いので、地上の相手へのけん制効果も高い。垂直ジャンプHS→下りでHSといった感じに、中距離で振り回そう。空中カウンターヒット後はダウン復帰不能なので見返りも大きいぞ。なお、これらの通常技の間合いの外から飛び道具を打つ相手には、先読みで首跨ぎを出してかわすか、見てからリフレクスロアで攻撃だ。

こちらから攻める際はジャンプDを多用しよう。地上の対空技にはほぼ打ち勝つので、相手は空中に逃げやすい。そこに空中投げなどを決めるのが狙いだ。　ダウンを奪ったらダッシュで近付き、起き上がりにコンボ①orダストの二択を仕掛け、コンボ①がガードされたら、近距離立ちSからダスト、足払い、低空ダッシュ{S→HS}の三択攻撃を仕掛けよう。



四肢落としは左右両方判定がある上ガードされても有利なので、相手の真上にいるときは積極的に使っていこう。

連続技解説 チャンスを逃さず決めていこう

コンボ①は基本連続技。クリフのしゃがみKは基底ダメージ補正がないため、下段始動の割に高威力。コンボ②は対空始動の連続技で、気絶値が高い。特に➡+Pがカウンターで当たったときはほとんどのキャラを気絶させられる。コンボ③は鱗剥しの発生の早さを利用したもの。空中投げ始動の場合は、RC後に近距離立ちSをはさんだ方がつなぎやすい。なお、軽いキャラを空中投げした場合は近距離立ちSや、コンボ④につなげられ、大ダメージを奪えるぞ。コンボ④は、最初の通常技をヒット確認してつなげるもの。跳ね返ってきた相手を拾う時、少し引き付けてから立ちKを出した方がその後につなげやすい。また、しゃがみSの先端からつなげた場合は遠距離立ちS【JC】→S【JC】→Sで拾おう。コンボ⑤はダスト始動の連続技だ。

COMBO

コンボ 1	{しゃがみK→近距離立ちS→立ちHS}【C】→頭蓋砕き
コンボ 2	{➡+P→近距離立ちS}【JC】→ジャンプS【JC】→ジャンプ{S→HS}
コンボ 3	空中投げ or 四肢落とし(2段目)→鱗剥し(1段目)【RC】→ジャンプ{P→S}【JC】→ジャンプ{S→HS}
コンボ 4	しゃがみS or 足払い【C】→リフレクスロア→{立ちK→近距離立ちS}【JC】→ジャンプS【JC】→ジャンプ{S→HS}
コンボ 5	ダスト～ホーミングジャンプ～HS～S→ジャンプ{K→P→K→S}【JC】→ジャンプ{K→S→HS}



JUSTICE

ジャスティス

強力な必殺技の性能を前面に押し出し、露骨なくらい多用しよう。追撃をしっかり決めれば、それだけで攻撃力も十分。ただ、やり過ぎると対戦相手にイヤな顔をされるかも。

基本戦術 困ったらストライクバックテイル(S・B・T)!

S・B・Tは出始めに無敵時間があり、ガードされてもまず反撃はくらわない超高性能技。さらに、ヒット時にはコンボ②が決まって大ダメージなので、相手はこれを出されるだけで、うかつに近付けないはずだ。この技を振った後に相手が近付いてくるようなら、ミカエルソードを出すか、再度S・B・T。近付いてこないなら、S N・Bを出して、玉と一緒に攻めていこう。攻撃をくらうと玉は消えてしまうので、玉の後ろを追いかけて、相手が跳んだら空中投げを狙う。相手のジャンプ攻撃をガードしてしまったら、玉を起爆させよう。なお、N・Bは飛び道具をかき消しながら進むので、相手の飛び道具対策にもなるぞ。また、相手がS・B・Tの間合い外から攻撃できるような長い通常技を使ってきた場合は、ヴァルキリーアークの出番。遠距離で振っていき、当て身に成功したらコンボ④をお見舞いし、大ダメージを与えよう。当て身を警戒して消極的になるようなら、ダッシュから{立ちK→立ちHS}のガトリングを多用し、ヒットしたらコンボ③を決めよう。

起き攻めをする際は足払いで転ばせたらキャンセルで、ジャンプHSで転ばせたらそのままS N・Bを出す。起き上がりに重なるので、爆発のエフェクトとともに➡+Pとしゃがみ Kの二択をしかけよう。



起き攻め時、転ばせた間合いが遠過ぎると玉が重ならない。その場合はあらかじめPを押しておき、相手の起き上がりと同時に起爆させて爆発を重ねよう。

連続技解説 ジャンプHSでたたき付けろ!

コンボ①はジャスティスの基本連続技で、中下段どちらからでも入るもの。コンボ②はS・B・Tからの追撃で、ダメージを取りにいったもの。ダウンを奪うならダッシュジャンプ{P→HS}で追撃しよう。また、一段目がカウンターヒットしたときと、二段目のみが地上ヒットしたときは、空中ダッシュ{P→HS}で追撃するか、ミカエルブレードを決めよう。コンボ③はけん制からの連続技で、ジャンプHSでたたき付けた後、地面に着く前に近距離立ちSで拾い直しているのがポイントだ。ジャンプS→HSの間をゆっくりつないで高さを調節しよう。コンボ④は相手がダウン復帰不能になる状況からの追撃。テンションゲージの残量を見て、ミカエルブレードの数を調節しよう。コンボ⑤はダスト始動の基本的な連続技だ。

COMBO

コンボ 1	{しゃがみK or ➡+P→近距離立ちS→立ちHS→足払い}
コンボ 2	S・B・T(2ヒット)→ダッシュジャンプ{K→S(2段目)}【JC】→ジャンプ{K→S(2段目)}【JC】→ジャンプD
コンボ 3	{立ちK→立ちHS}【C】→ミカエルブレード→{空中ダッシュP×2→S→HS}→近距離立ちS【JC】→ジャンプHS
コンボ 4	ヴァルキリーアーク or ミカエルブレード(カウンターヒット) or S・B・T(2段目カウンターヒット) or 通常投げ →ダッシュ➡+HS(2段目)→ミカエルブレード×1~2→ジャンプHS
コンボ 5	ダスト~ホーミングジャンプ~D×2→ジャンプ{S(2段目)→P→K→S(2段目)}【JC】→ジャンプ{K→S(2段目)}【JC】→ジャンプD

COLUMN システム解説補足

基底ダメージ補正

基底ダメージ補正 基礎知識

一部の技には、「基底ダメージ補正○○%」と設定されているものがある。これは、その技を連続技の初段として決めた場合、その後に連続ヒットさせた技は、○○%の補正を受けるというもの。中段技や下段のしゃがみKに多いほか、通常投げ、空中投げ、デッドアングルにはほとんどのキャラクターが50%の補正を受ける。以下に補正の設定されている技のリストを紹介するので、参考にしてほしい。



紗夢の激・砕神掌を1段目で止めると、それ以降の攻撃は200%に。ロマキャン必須だが、破壊力は抜群だ。

基底ダメージ補正の設定されている技一覧

画面表示部分	技名	補正率
全キャラ共通	通常投げ(※1)	50
	空中投げ(※2)	50
	デッドアングル	50
スレイヤー	しゃがみK	90
	血を吸う宇宙	70
イノ	しゃがみP	80
	しゃがみK	75
	ジャンプD	80
ザッパ	立ちP	90
	しゃがみP	90
	しゃがみK	80
ブリジット	立ちP	90
	しゃがみP	80
	しゃがみK	70
ソル	立ちP	80
	しゃがみP	80
	しゃがみK	70
	ジャンプS	90
	バンディットブリンガー	66
	ぶっきらぼうに投げる	60
	ファフニール	60
カイ	しゃがみP	80
	立ちK	80
	しゃがみK	70
メイ	立ちP	80
	しゃがみP	80
	しゃがみK	80
	オーバーヘッド・キッス	75
ミリア	しゃがみP	85
	しゃがみK	75
	➡+K	80
エディ	立ちP	90
	しゃがみP	80
	立ちK	80
	しゃがみK	80
	➡+K	75
	ダムドファング	50

画面表示部分	技名	補正率
ポチョムキン	➡+K	70
	ポチョムキンバスター	75
チップ	しゃがみP	80
	立ちK	85
	しゃがみK	70
	立ちHS	95
	しゃがみHS	90
	幻朧斬	50
ファウスト	しゃがみP	70
	しゃがみK	80
梅喧	しゃがみP	80
	しゃがみK	70
	縛	30
紗夢	しゃがみP	80
	しゃがみK	80
	激・砕神掌(※3)	200
ジョニー	しゃがみP	90
	しゃがみK	75
	➡+P	80
	➡+K	90
アクセル	しゃがみK	70
	S弁天刈り	90
闇慈	しゃがみP	80
	しゃがみK	70
ヴェノム	しゃがみP	80
	立ちP	85
	しゃがみK	70
	立ちK	90
テスタメント	しゃがみP	90
	しゃがみK	70
ディズィー	しゃがみP	70
	しゃがみK	70
	ガンマレイ	200
ジャスティス	➡+P(1・2段目)	80
	しゃがみP	80
	しゃがみK	80

※1:ファウスト、紗夢、クリフは補正無し ※2:紗夢、ディズィー、クリフは補正無し ※3:2段目まで決めると100%に戻る(単発使用時)

ARCADIA EXTRA

GUILTY GEAR XX
THE MIDNIGHT CARNIVAL
STARTER ENCYCLOPEDIA

ギルティギア イグゼクス　ザ ミッドナイトカーニバル　スターター エンサイクロペディア

2002年12月31日発行

発行　株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
03-5433-7850(営業局)
03-5433-7156(編集部)

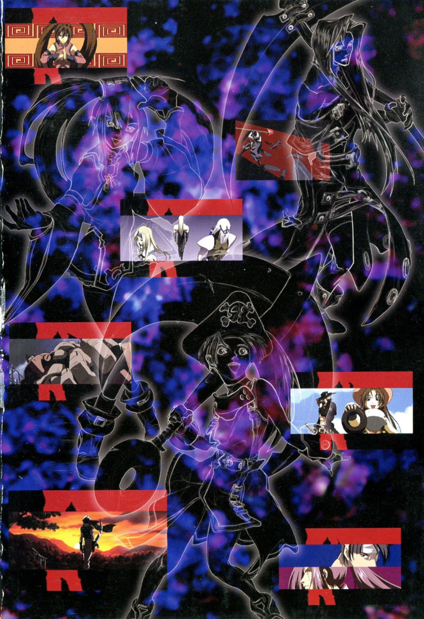
STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　松本 秀寿
■編集長　猿渡 雅史
■デザイン　林田 貢司
■進行管理　杉田 哲朗／河野 淳一
■編集　竹石 和幸／岩下 浩介／畠野 貴之／大桃 雅志
■ライター　森 一将／関根 一利／高橋 健司／有坂 信也
■編集補佐　北裏 裕章／伊丹 恭／鈴木 宏昌／安藤 慶祐／高橋 誠／
小沢 正／飯塚 晃司／砂田 秀幸／吉井 卓／五藤 俊次
■業務　青木 孝道
■制作協力　サミー株式会社／アークシステムワークス株式会社／
株式会社サミー・アミューズメントサービス／
有限会社ピックパック エアリアル
■印刷所　凸版印刷株式会社

●本書の内容につきましてのご質問は、メールアドレスsupport@ml.enterbrain.co.jpで受け付けています。また、祝祭日を除く毎週月曜日から金曜日までの12時から17時のあいだに、カスタマーサポート部(電話03-5433-7868)でも受け付けます。いずれの場合も、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。なお、ゲーム内容につきましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

Cover illustration by Daisuke Ishiwatari

本体価格はカバーに表示してあります。
乱丁、落丁本は、お手数ですが上記営業局までお送りください。送料小社負担により、お取替えさせていただきます。
ISBN4-7577-1278-2



ISBN4-7577-1278-2
C0076 ¥1680E
9784757712782
1920076016806
エンターブレイン
定価 本体1680円 +税

GUILTY GEAR XX
THE MIDNIGHT CARNIVAL
STARTER ENCYCLOPEDIA

ARCADIA EXTRA
ギルティギア イグゼクス ザ ミッドナイト カーニバル スターター エンサイクロペディア
enterbrain